
N° 1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
www.joystick.fr
joystick
Numéro 107 • 38 F
Numéro 107 septembre 1999
Darkstone
Darkstone
Soleil de Tiberium
Heavy Gear II
TA : Kingdoms
Might & Magic VII
Unreal The Tournament
Kingpin et Redguard
et Fly! et aussi...
60
60
pages de tests
REPORTAGES
REPORTAGES
Activision
Tomb Raider IV
Vampire...
T 2788 - 107 - 38,00 F
NUMÉRO 107 • SEPTEMBRE 1999 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH
FIN DU MONDE
joystick
SEPTEMBRE 1999 • 38 F
107
joystick
DARKSTONE • SOLEIL DE TIBERIUM • HEAVY GEAR II



Premier Monde : La Partie Originale Améliorée et Prolongée

- Plus d'unités, d'avancées et de merveilles.
- De nouveaux graphismes et des unités animées.
- Un prolongement naturel de la partie originale dans la colonisation d'un système stellaire inconnu.
- Option Multijoueur jusqu'à 7 joueurs.



Deuxième Monde : L'univers de Lalande 21185

- Un jeu de science-fiction se déroulant dans une galaxie futuriste.
- QUATRE cartes interconnectées à votre disposition : la terrienne, la planète lunaire, la géante gazeuse et la plate-forme spatiale.



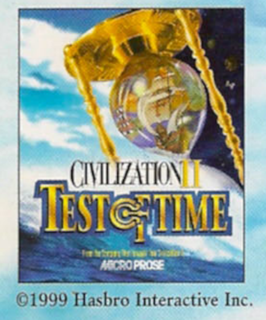
Troisième Monde : Le Monde du Midgvard

- Une aventure fantastique basée sur des personnages mythiques : elfes guerriers et autres sorciers...
- De nouveaux pouvoirs comprenant l'Incantation magique, L'Etude des dragons, et le Sortilège de la distorsion.
- QUATRE immenses cartes interconnectées et interactives (terrienne, sous-marine, souterraine et aérienne) pour des stratégies de victoire totalement inédites !

Le jeu de stratégie le plus complet jamais créé

Bientôt disponible sur PC CD-Rom.

www. civilizationII.com















Vous avez défié des civilisations entières.
Votre pouvoir s'étendait sur l'ensemble du monde.
Et si maintenant on passait aux choses sérieuses ?
CIVILIZATION II
TEST OF TIME

Sommaire

JOYSTICK 107 • Septembre 1999

LES TESTS DU MOIS

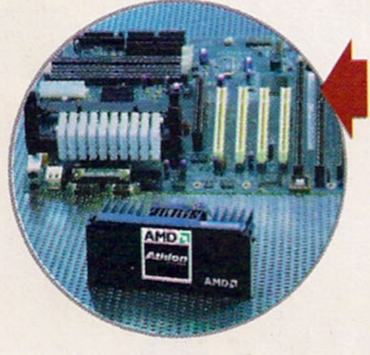
LES PREVIEWS DU MOIS



42 Reportages Ce mois-ci notre Wanda, accompagnée de Gollum de Joypad, a montré son corps sculptural aux développeurs, pour nous faire découvrir le dernier jeu de foot joué par des vampires et arbitré par Lara Croft. De quoi vous laisser complètement stupéfié.



52 Tests Pendant que Iansolo et monsieur pomme de terre se battent encore pour savoir qui de Darkstone ou de M&M7 est le meilleur jeu de rôle, Bob les fait taire avec ses superbes images de Fly !.

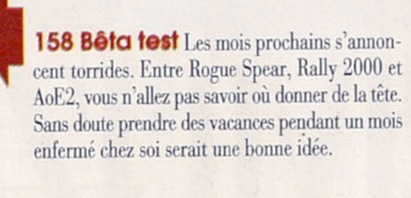


122 Matos Le professeur Kant nous a quittés pour être remplacé par un petit jeune tout neuf. En digne successeur, celui-ci nous livre tous les secrets du futur K7 et un comparatif entre les deux meilleures cartes son du marché.

3615 Joystick
1,29 F/min
Le complément indispensable au magazine

136 Réseau Chaque nuit, la rédac se livre aux pires débauches sur Counter Strike. Pour connaître tous les secrets du sniping avec Bob ou des attaques vicieuses de Gana, demandez donc à pomme. En prime, un premier aperçu du prochain jeu de rôle Online de Bioware.





158 Bêta test Les mois prochains s'annoncent torrides. Entre Rogue Spear, Rally 2000 et AoE2, vous n'allez pas savoir où donner de la tête. Sans doute prendre des vacances pendant un mois enfermé chez soi serait une bonne idée.

ET AUSSI...

JOYSTICK
est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Secrétaire : Laurence Geuffroy
COURRIER LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Pete Boule, Ivan Le Fou et Moulinex
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Ivan le Fou, Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
RUBRIQUE MATOS : Raspa (Philippe Louet)
REPORTAGES : Mathilde Remy (Wanda)
ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO : Julien Chièze, Simonousk

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caroe, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Chef de pub : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33
Assistantes de publicité : Cécile-Marie Rey, Vanessa Gabriel
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Eric Trestour
Assistante de promotion : Hélène Chemin

ABONNEMENT
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France 259 F. Étranger : par bateau 339 F. Par avion : sur demande au 0155 63 34 15.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : Promévente 01 41 34 95 87

Photogravure CHAMPA — COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse
Couverture : Darkstone (Jean-Michel Ponzio © Delphine Software)
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

Télématique 3615 Joystick, rédaction/animation : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution




Courez, nagez, combattez et volez dans les airs à dos de dragon
Une aventure épique qui vous fera découvrir un univers 3D envoûtant
PC CD
Surreal software
PSYGNOSIS
GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min
13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
© GT Interactive. Tous droits réservés. Surreal, Psygnosis, GT Interactive sont propriétés de leurs propres sociétés.


Drakan
Les Chevaliers du Feu
L'époque est sombre, les terres de Drakan ne sont plus sûres. Le village de Rynn a été mis à feu et à sang, ses habitants ont été massacrés. Seul son petit frère a été épagné mais il est désormais entre les mains d'un sombre magicien. Aidé d'Arokh, le puissant dragon rouge, elle part à son secours.
L'aventure commence...
Découvrez une nouvelle génération de jeu, combinant aventure et combats sur terre et dans les airs. Aussi bien sur terre qu'à dos de dragon, Rynn voyage avec Arokh dans 4 univers fantastiques à travers 11 niveaux qui vont vous plonger dans des combats terrestres et aériens basés sur l'action, la résolution d'énigmes et l'exploration.
25 ennemis, 50 armes et sorts à maîtriser pour des combats épiques
Une option multijoueurs planante : 8 dragons pourront s'affronter en réseau

sommaire

La rentrée commence fort, avec deux exclusivités de taille : Darkstone et Rally 2000 Championship. Développé par Delphine Software, Darkstone est un jeu de rôle alliant un graphisme fort sympathique à une interface des plus plaisantes. Inutile d'être un rôliste confirmé pour profiter de cet excellent produit à la grande durée de vie. Rally 2000 Championship, édité par Europress, n'est autre que la suite d'International Rally Championship, sorti il y a trois ans déjà. Ce jeu s'annonce comme l'un des produits phares - appel de phares même - de cette fin d'année. La démo que nous vous proposons n'est cependant pas représentative de la version définitive du jeu. Le modèle physique du comportement de la voiture n'est pas implémenté, mais le moteur 3D est suffisamment avancé pour que nous ayons décidé de vous en faire profiter. Il vous faudra donc faire preuve de patience pour connaître le réel intérêt du soft. Quant aux autres démos, elles ne manqueront pas de vous surprendre, tant par leur qualité que par leur richesse. Si c'est un peu trop pompeux comme phrase, n'hésitez pas à m'écrire. Bref, la fin de la décennie s'annonce plutôt bien, ludiquement parlant !

N.B. : L'interface CD a été simplifiée et la Joyliste améliorée. Vous pouvez, par exemple, visionner les images à la volée et les installer en fond d'écran. Une bonne nouvelle en somme.

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)



LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants.

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX6.1 : indispensable pour les jeux sous WIN95.
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

DIRECTX 6.1

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 6.1

cd-rom n°107



LES DÉMOS EXCLUSIVES

DARKSTONE

Genre : rôle/action

Editeur : Delphine Software

Système : Win 95/98, Direct3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez- vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DSTONE et cliquez sur DSTONE.EXE.

REMARQUE :

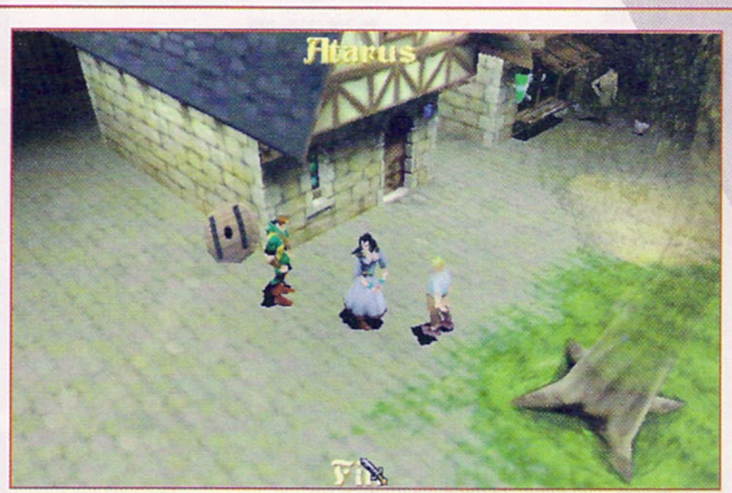
Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Darkstone Demo.

CONFIG RECOMMANDÉE :

PII 300, 32Mo RAM.









LES DÉMOS EXCLUSIVES

RALLY 2000 CHAMPIONSHIP

Genre : simulation de rallye
Editeur : Europress
Système : Windows 95/98, carte 3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RALLY et cliquez sur RALLY.EXE.

REMARQUE :

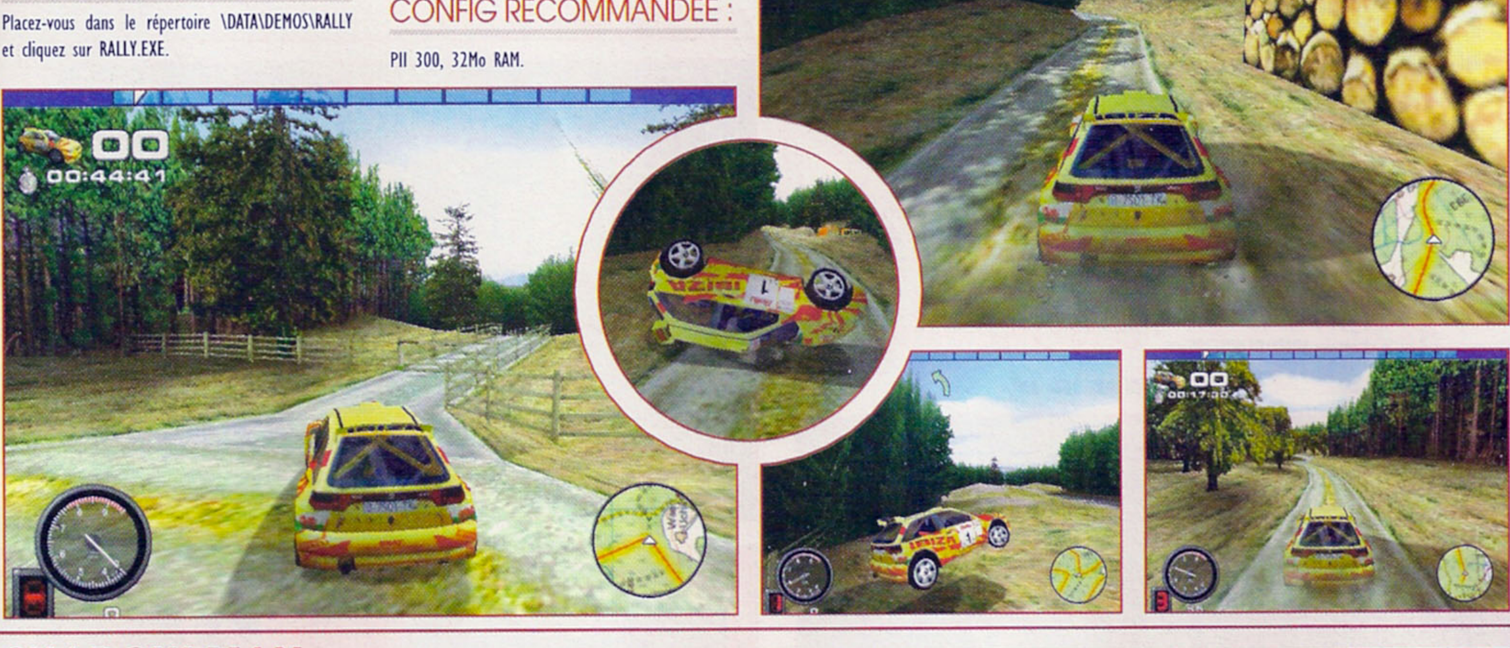
Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Rally Championship.

CONFIG RECOMMANDÉE :

PII 300, 32Mo RAM.



SHADOW MAN

Genre : aventure/action
Editeur : Acclaim
Système : Win 95/98, Direct 3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SHADOWMAN et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Acclaim Entertainment.

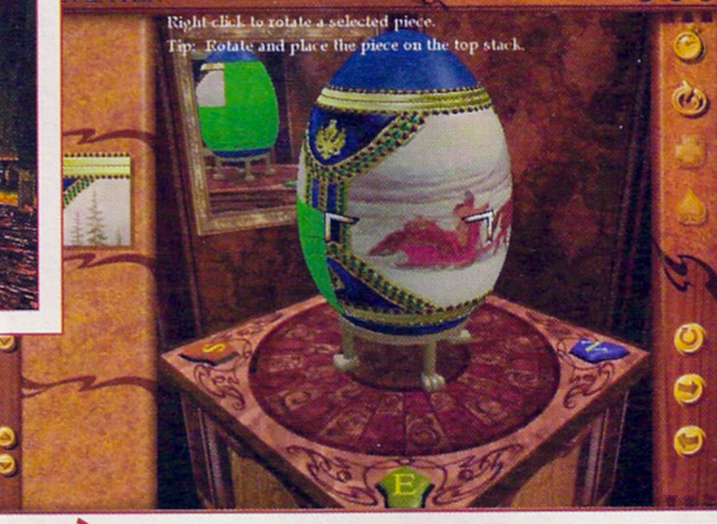
CONFIG RECOMMANDÉE :

PII 300, 32Mo RAM.









PANDORA'S BOX

Genre : réflexion
Editeur : Microsoft Games
Système : Windows 95/98

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\PANDORA et cliquez sur PANDORA.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Microsoft Games.

CONFIG RECOMMANDÉE :

P100, 16Mo RAM.

SYSTÈME SHOCK 2

Genre : rôle/action
Editeur : Electronic Arts
Système : Win 95/98, Direct3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SSHOCK2 et cliquez sur SS2.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.





LES DÉMOS



MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et lancez Système Shock 2 Demo.

CONFIG RECOMMANDÉE :

P300, 32Mo RAM.

FIGHTING STEEL

Genre : stratégie navale
Editeur : SSI
Système : Win95/98, carte 3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ FIGHTING et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et lancez Fighting Steel Demo. Le jeu se joue à la souris, mais des raccourcis clavier existent.
Panneaux d'ordres à la division : touches I, M, N, S.
Panneaux de synthèse de division : touches U, E, G, V, R, O.
Panneaux de navire individuel : touches D, L, W, Y, T.
Sélection Navire/Division :
Lorsqu'un panneau de division est ouvert : 1-0 sélectionne la 1re-10e division, Shift 1-4 sélectionne la 11e-14e division.
Lorsqu'un panneau de navire est ouvert : 1-0 sélectionne le 1er-10e navire de la même division.

CONFIG RECOMMANDÉE :

PII 300, 32Mo RAM.





JANE'S FLEET COMMAND

Genre : stratégie navale
Editeur : Electronic Arts
Système : Win95/98, Direct3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ FLEETDEMO et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Jane's Combat Simulation. Pour connaître les touches, appuyez sur F1.

CONFIG RECOMMANDÉE :

PII 300, 32Mo RAM.

NEED FOR SPEED 4

Genre : course arcade
Editeur : Electronic Arts
Système : Win95/98, Glide, Direct3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ Need4Speed et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

À partir du menu Démarrer, cliquez sur Electronic Arts, puis Need for Speed 4.







CONFIG RECOMMANDÉE :

PII 300, 32Mo RAM.

FORCE 21

Genre : stratégie
Editeur : Red Storm
Système: Windows 95/98

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ FORCE21 et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer, cliquez sur Red Storm Entertainment.

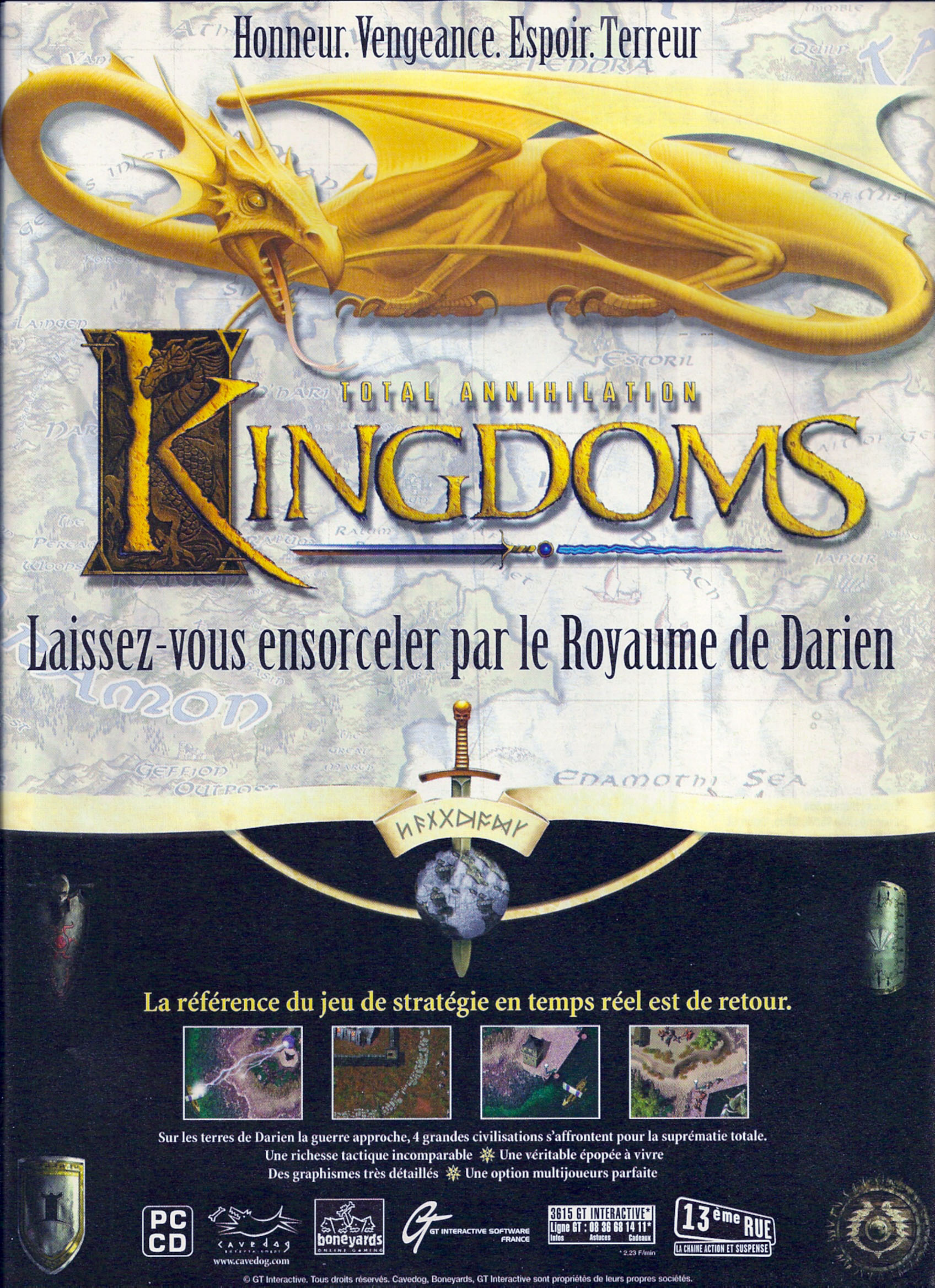
CONFIG RECOMMANDÉE :

PII 300, 32Mo RAM.

DÉCOMPRESSER ET LANCER LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD SANS PASSER PAR L'INTERFACE ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE, se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip95, qui se trouve dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.





Honneur. Vengeance. Espoir. Terreur
TOTAL ANNIHILATION
KINGDOMS
Laissez-vous ensorceler par le Royaume de Darien
La référence du jeu de stratégie en temps réel est de retour.
Sur les terres de Darien la guerre approche, 4 grandes civilisations s'affrontent pour la suprématie totale.
Une richesse tactique incomparable
Une véritable épopée à vivre
Des graphismes très détaillés
Une option multijoueurs parfaite
PC CD
cavedog
www.cavedog.com
boneyards
GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min
13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
© GT Interactive. Tous droits réservés. Cavedog, Boneyards, GT Interactive sont propriétés de leurs propres sociétés.



LES DÉMOS



MIDTOWN MADNESS

Genre : course arcade
Editeur : Microsoft
Système : Win95/98, Direct 3D

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MIDTOWN et cliquez sur MIDTOWN.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Microsoft Games.

CONFIG RECOMMANDÉE :

PII 300, 32Mo RAM.

SEED

Genre : action
Editeur : Human Soft
Système : Win 95/98, Glide, Open GL

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SEED et cliquez sur SEED.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI :

Allez dans le répertoire WINDOWS\TEMP et cliquez sur SEED.EXE.

CONFIG RECOMMANDÉE :

PII 300, 32Mo RAM.



CONTENU DU CD-ROM JOYSTICK N° 107

(certains fichiers ayant été ajoutés au dernier moment peuvent ne pas être présent dans cette liste)
Tout ce qu'il faut savoir :

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche ECHAP ou bien sur ALT- F4

LANCEMENT DE LA JOYSLIST

Cliquez sur le programme JOYLIST.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

DIRECTX6.1 :

RÉPERTOIRE \DATA\DIRECT6

Cliquez sur DX61FRN.EXE

CLUB-INTERNET :

RÉPERTOIRE \DATA\CLUBINTERNET

Cliquez sur INSTALLEUR.EXE

LES DEMOS :

RÉPERTOIRE \DATA\DEMOS

castrol2000\c2000demo.exe	Castrol Honda Superbike 2000
dstone\dstone.exe	Darkstone
fleetdemo\setup.exe	Jane's Fleet Command
fighting\setup.exe	Fighting Steel
force21\setup.exe	Force 21
midtown\midtown.exe	Midtown Madness
need4speed\setup.exe	Need for Speed 4
pandora\pandora.exe	Pandora's Box
rally\rally.exe	Rally 2000 Championship
seed\seed.exe	Seed
shadowman\setup.exe	ShadowMan
sshock2\ss2.exe	System Shock 2

LES SHAREWARES :

RÉPERTOIRE \DATA\SHAREWARES

LES PATCHES:

RÉPERTOIRE PATCHES

aflybuild.exe	Nouvelle unité pour T.A. Kingdoms
avp098.exe	Alien vs Predator 0.98
gplfr11.zip	Grand Prix Legend 1.1
hidden&dangerousv11.exe	Hidden & Dangerous 1.1
kingpin_v115b.zip	Kingpin 1.15b
mw3v11.exe	MechWarrior 3 1.1
ocpatch1.exe	Outcast 1.1
officialf1racing.zip	Official F1 Racing 1.2
rogueupd12.exe	Rogue Squadron 1.2
toca2patch.exe	TOCA 2 4.1
tribes10to17.exe	Tribes 1.0 vers 1.7
tribes16to17.exe	Tribes 1.6 vers 1.7
tribesv17to18.exe	Tribes 1.7 vers 1.8
tsc3uk.zip	Baldur's Gate : Tales of the Sword
v1.1bapatch.exe	Total Annihilation Kingdoms 1.1
wz2100- 106b.exe	Warzone 2100 1.06b
xwaupd202.exe	X-Wing Alliance 2.02

LES CARTES 3D :

RÉPERTOIRE CARTES3D

3dsprtcr.zip	Économiseur d'écran 3D voitures
ericcartman3d.zip	Économiseur d'écran Southpark
r128tweak12.zip	Tweaker pour ATI Rage 128

LES UTILITAIRES DE COMMUNICATION :

RÉPERTOIRE COMMUNICATION

bpftp113.exe	Bullet Proof 1.13
cute3032w.exe	Cute FTP 3.0
kali_199.exe	Kali 99
lftp261.exe	Leach FTP 2.61
neosetup.exe	Neoplanet 5.0 finale
ng3.zip	News Grabber 3.0
np304.exe	Net Proxy 3.04
puksetup17.zip	Pop-up killer 1.7

LE GRAPHISME :

RÉPERTOIRE GRAPHISME

Vous y trouverez des images pour vos fonds d'écran, ainsi que les sharewares suivants :

imac99v2.zip	Thème de bureau iMAC
stars.exe	Economiseur d'écran 3Dfx

LES JEUX :

RÉPERTOIRE JEUX

akira.zip	Sauvegardes pour Hidden & Dangerous
chroniquesambre1.zip	Scénario pour Heroes 3
civ2.zip	Scénario pour Civilization 2
cycletenebres.zip	Scénario pour Heroes 3
defeatedangels.zip	Scénario pour Heroes 3
doomglb08.z p	Doom OpenGL
duo- fr.exe	Duo (réflexion/action)
emouchet_1.zip	Carte pour Heroes 3
hl_action.exe	Action Half-Life
hl_b2maps.zip	Carte pour Half-Life CounterStrike
hl_coldice16.zip	Mod pour Half-Life ColdIce
hl_coldice161patch.zip	Patch pour le Mod ColdIce
hl_cstrike_a.exe	Half-Life CounterStrike
hl_cstrike_mp.zip	Patch pour CounterStrike
hl_newgfx.zip	Patch pour CounterStrike
hl_phineasbot_010.zip	Bot pour Half-Life
kas_invaders.zip	KAS Invaders
maps_bw1.zip	Cartes pour BroodWar
predator1.zip	Predator Plane
sin_red109.zip	Bot pour Sin
superleague.zip	Fichier pour l'Entraîneur 3

LA MUSIQUE :

RÉPERTOIRE MUSIQUE

cybhard.zip	Compositions pour Rave E-Jay
djkain.zip	Musiques lecteur
kjofol_skins.zip	Skins pour K- Jofol
poumjun.zip	Musique lecteur MP3
s105wma.exe	Sonique 1.05 avec codec Microsoft
simbad- 2.zip	Musiques lecteur
sonique_plugs- in.zip	Plugs-in pour Sonique
sonique_skins.zip	Skins pour Sonique
winamp224_full.exe	WinAmp 2.24
winampskins.zip	Skins pour WinAmp

LES UTILITAIRES :

RÉPERTOIRE UTILITAIRES

axman301r.zip	Axman 3.01 (scinde les fichiers)
bleem- v1_4.zip	Bleem 1.4 (démo émulateur PlayStation)
ezcddax308.exe	CD- DA 3.08
jzip.zip	J- Zip
part_it.zip	Part-it
ps2rate.zip	PS/2 mouse frequency rate
rain10.zip	Rain 1.0
wc32v400.zip	Windows Commander 4.0
where210.zip	Where is it 2.10
winace1x.zip	WinAce 1.0

LA PHARMACIE :

RÉPERTOIRE PHARMACIE

hexedit1.zip	Éditeur Hexadécimal
rescue64.exe	WinRescue Windows 95
rescue81.exe	WinRescue Windows 98
setup32.exe	Anti Viral Toolkit Pro 06/08/99
winzip70.exe	Winzip 7.0

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

ARMORED FIST 3

OBJECTIF : DETRUISEZ LES UNITES ENNEMIES



- Sur novaworld.net, communiquez vos stratégies d'attaque grâce à la technologie Voice-Over-Net™
- Graphismes saisissants grâce au moteur nouvelle génération Voxel Space® 3D
- Effets atmosphériques dynamiques
- Nouvel éditeur de missions Armored Fist 3



DISPONIBLE SUR PC EN AUTOMNE 99

www.novalogic.com



www.ubisoft.fr



INFOS, TRUCS & SOLUCES
HOT LINE 08 36 68 46 32
2,23F/MIN
3615 UBI SOFT

NOVALOGIC

PATCHES

Bob Arctor

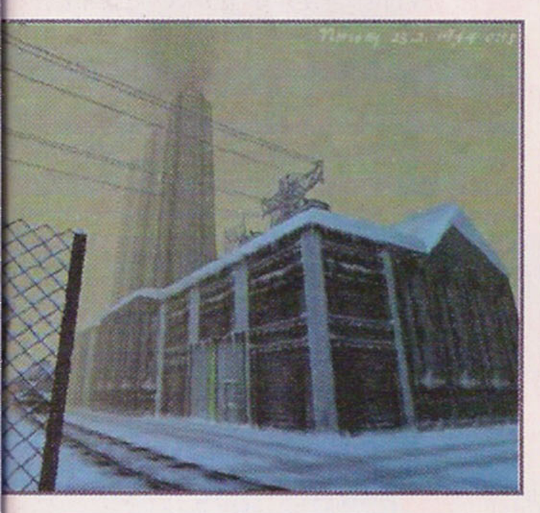
Ce mois-ci, voici une rubrique Patches grand cru millésimé, puisque quelques jeux previewés sont sortis dans le commerce avec les mêmes bugs que dans la bêta ou, pire encore, agrémentés de bugs nouveaux. Voici deux cas assez flagrants : H&D et Kingdoms qui ont d'ores et déjà deux patches à leur actif, en attendant les autres.

Hidden and Dangerous réparé

Catastrophe, l'excellentissime Hidden and Dangerous semble être sorti en version bêta hyper buggée. Parmi ces bugs, certains figureront dans l'anthologie du jeu vidéo : commandos qui se flinguent entre eux, soldats suicidaires se mettant à courir face à un char pour se rejouer la place Tien An Men en version pessimiste, équipement qui disparaît et autres actions ridicules. Un patch un peu sorti en catastrophe rafistole tant bien que mal le jeu :

•correction des bugs du zoom du sniper (lunette qui se décale lorsqu'on tourne le torse),
•amélioration du protocole réseau, avec une meilleure gestion des desyncs,
•correction des bugs de vitesse dans les missions 1, 5 et 6 ainsi que quelques autres.
•résolution des problèmes lors des chargements de jeux, notamment ceux des soldats flottant dans l'air,
•correction des disparitions d'objets dans le profile, après une fin de jeu,
•résolution des morts inexplicables, dans les missions Italie 1 et Danube 2.







Nouvelle unité pour Total Annihilation



Disponible aussi sur cavedog.com, nous ne pouvons que saluer cette arme antirush. En effet, rien de moins que ce que j'avais toujours espéré vient d'arriver : cette arme, spécialisée dans la lutte contre les pee wee et les Flashs, fera de très importants dégâts contre ceux-ci et beaucoup moins contre les autres.

Patch pour Kingdoms

Le premier patch (version 1.1ba) pour TAK est enfin sorti sur le http://www.cavedog.com/ta-kingdoms/patch.html

Il arrive à corriger quelques bugs en fait peu intéressants, mais c'est déjà ça de gagné. Au menu, on trouve une correction concernant des unités transportées, et quelques nouvelles commandes plus ou moins « correctives » elles aussi : Move fight qui dit a une unité d'attaquer lorsqu'elle bouge (merci d'y avoir pensé), Select unit on screen add, qui permet d'ajouter des unités aux unités sélectionnées par catégories, Select units on screen add, qui ajoute toute les unités présentes sur l'écran aux autres déjà sélectionnées, plus une sélection d'un type d'unités présentes sur l'écran, et quelques autres trucs du même acabit. Rendez-vous donc pour les prochains patches qui, gageons-le, devraient venir en famille nombreuse.

Nouvelles unités pour Kingdoms

Deux nouvelles unités pour TA Kingdoms sont sorties. Eh oui, déjà ! Bien que Cavedog ait annoncé qu'il ne voulait a priori pas offrir autant de nouvelles unités que pour Total Annihilation, ils nous ont fait cadeau de deux bien belles créatures. La première est un pégase constructeur (volant, donc) pour Aramon. La seconde est un crâneur, un démon de feu qui ressemble au squelette d'un dragon sans ailes. Son animation est d'ailleurs fort bien foutue. Pour que la fête continue, il balance des boules de feu à grande distance, se déplace vite et voit d'assez loin... J'oubliais, cette unité appartient aux petits farceurs taros. Cette petite merveille est downloadable au www.cavedog.com dans Kingdoms/downloads/units



C'est très sain, un petit récapitulatif. Exactement comme une bonne saignée de temps en temps. C'est très sain, la saignée. Ça fluidifie les humeurs malignes. Et vous me semblez avoir bien besoin d'une saignée : vous venez de battre le record de courrier mal aiguillé avec 300 mails sur 500 qui n'avaient rien à faire dans ma boîte. Alors, récapitulatif ce mois-ci, et si ça ne marche pas, saignée générale le mois prochain. Pour les problèmes d'abonnement (magazine non reçu, CD manquant, livret manquant, etc.) : Service abonnements, BP 2, 59718 Lille Cedex 9. Tél. : 01 55 63 41 15. Tips, soluces, astuces, etc. : crack@joystick.fr Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : Jeux Crack. CD ne marchant pas, **commande d'anciens numéros : 01 41 34 87 75** Vous êtes nombreux aussi à me soumettre des contentieux du ressort de la justice, tel qu'un refus de rembourser une prestation qui n'a jamais donné ou un jeu ne fonctionnant pas, etc. Dans ce cas, l'idéal est de contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression des Fraudes (DDCCRF). Les coordonnées de celle de votre département se trouvent dans l'annuaire. Les services que rendent cette administration sont précieux. Légifrance, ainsi qu'Admifrance sont également des mines de renseignements légaux : www.admifrance.gouv.fr Si vous désirez vous adresser, par mail, à n'importe laquelle de ces équipes, l'ensemble de nos adresses se trouve sur le www.joystick.fr Cliquez sur « contacts ». Enfin, pour les rares d'entre vous qui désireraient effectivement m'envoyer une lettre destinée à cette rubrique : Joystick, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Et par mail : pom2ter@joystick.fr Grand merci à Zed et TBF pour leur aide !
monsieur pomme de terre

Courrier

Libérez monsieur Coincoin !

Pourriez-vous m'indiquer simplement la marche à suivre pour jouer sur Internet à Quake 2, Quake 3, Unreal, et Half-Life ? Je galère depuis quatre jours, je fais une dépression, et je tiens Mr Coincoin en otage.

Zakath

Je n'aurais jamais osé publier cette lettre si elle ne faisait pas écho à une petite dizaine de questions similaires ce mois-ci. De nombreux retardataires ont, semble-t-il, mis l'été à profit pour enfin goûter aux joies du jeu on-line... et s'y sont perdus. Il est pourtant aujourd'hui bien plus simple de se connecter qu'il y a seulement deux ans, surtout avec les jeux que vous citez. Je vous propose deux solutions. Petit rappel avant tout : le jeu vous donnera probablement le choix entre IPX et TCP/IP. Les liaisons IPX concernent les réseaux locaux, le protocole TCP/IP concerne les liaisons Internet, donc celles qui nous intéressent ici. Une fois votre connexion Internet lancée, le plus simple est d'aller jeter un œil aux serveurs du www.joystick.fr Notez l'adresse du serveur qui vous intéresse, par exemple « half-life-1.joystick.fr:27015 ». Il vous suffira alors de copier cette adresse dans le menu multijoueur du jeu, à l'endroit où l'on vous demande l'adresse IP du serveur. Un peu plus pointu, Gamespy vous assurera de trouver immédiatement les serveurs les plus rapides. Par contre, un court apprentissage vous sera nécessaire pour maîtriser ce programme, dont aucune traduction française n'existe à ce jour : www.gamespy.com

Goazen Mutil !

Je recherche activement des générateurs de Bots pour Quake 3.

Hugob

Quake 3 est en phase bêta. Cela signifie que le jeu n'est pas fini et qu'ID Software balance sur le Net des versions de travail pour que les joueurs puissent les tester. Des bidouilleurs doués trouvent généralement assez vite la manip cachée qui met en marche les bots. Mais à chaque nouvelle version, la bidouille est différente. ID a promis que la dernière version bêta contiendrait un bot utilisable. Mais en attendant, le mieux est de chercher régulièrement les dernières magouilles sur www.planetquake.com.

J'aimerais savoir si l'offre de France Télécom (100 F pour 20 heures de connexion) fonctionne avec tous les providers.

Niko

Oui, évidemment, l'offre ne concerne pas uniquement Wanadoo mais tous les providers. Par contre, cette offre ne nous semble pas très satisfaisante. En effet, elle ne descend le prix des communications qu'à 5 F de l'heure. Ce qui correspond au tarif Bleu Plus avec abonnement Primaliste, qui ne coûte qu'un vingtaine de francs par mois. Or, si vous êtes un petit consommateur de communications, vous risquez de ne pas utiliser vos 20 heures et d'y perdre de l'argent. Et si vous les dépassez, l'argent économisé sera vite perdu. Optez donc pour une Primaliste (qui semble la plus appropriée à vos besoins) : c'est encore le mieux en attendant que la station Mir tombe sur France Télécom.

Peut-on émuler une 3Dfx à partir de Direct 3D ? Merci d'avance.

Guerrier du Sud

Oui, c'est possible et cela se fait via un glide Wrapper, technique pour l'instant illégale, et pour laquelle 3Dfx est aujourd'hui en procès avec de nombreux fabricants de cartes 3D. Le problème légal est proche de celui posé par l'émulateur Bleem. Il est donc possible que ces « Wrappers » deviennent bientôt légaux.

J'ai entendu dire que David Braben travaillait sur un Elite 4. Est-ce vrai ?

Alex

Fichtre, voilà une excellente question. David Braben nous avait confié l'année dernière que, très mécontent du résultat final d'Elite Frontier, il ne comptait pas clore sa série sur un tel sentiment d'échec... Renseignement pris, un Elite 4 est effectivement en chantier aujourd'hui. On ne sait que très peu de choses, si ce n'est que le jeu ne comportera pas Elite dans son titre, et qu'il fait déjà face à des problèmes de Copyright. En attendant, les nostalgiques peuvent toujours se mettre sous la dent cette version Direct 3D d'Elite Legacy, qu'un fan développe en ce moment : http://www.dalgety-bay.freeserve.co.uk/

J'aimerais savoir pourquoi les caribous sont homosexuels ?

Lionnel D.

Les caribous sont homosexuels parce qu'ils couchent avec des caribous du même sexe.

J'aimerais simplement savoir s'il existe quelque part une solution pour convertir les maps de Quake en maps pour ce superbe jeu qu'est Half-Life.

Kenny

La version Gold de Worldcraft, dont la date de sortie n'est pas encore annoncée, permettra normalement d'utiliser pour Half-Life les maps de Sin, Team Fortress Classic et Quake 2.

Est-ce qu'avec un seul CD d'Half-Life, on peut jouer à huit sans qu'il nous mette « votre clé est déjà utilisée », comme il le fait sur Internet au bout de trois joueurs ?

Christophe M.

En réseau local, un seul CD d'Half-Life permet de jouer jusqu'à huit.

MP3 pour la joie

Dans le n° 106 de Joystick, il est écrit, à la page 26, qu'il est possible de copier ses fichiers MP3 vers un lecteur-enregistreur Minidisc.
J'apprécierais qu'on explique clairement ce point-là, car je ne vois pas comment on peut lire des MP3 sur un lecteur de ce type.

Les MP3 vous passionnent, et l'une de vos priorités semble être de les copier sous un format plus pratique. Mais cela va sans dire, vous utilisez tous des MP3 libres de droit (enregistrement du concert de vos amis à la fête de la moule de Branchies-les-Bains ou compil' des meilleures blagues sur les Français de votre tonton belge Benoît, qu'une rupture d'anévrisme a malheureusement rendu aphasique depuis). Avant de répondre à cette question, et sans omettre de vous rappeler que la diffusion de MP3 commerciaux est une violation de la loi, voici une seconde lettre qui aborde le même sujet :

Je voudrais savoir s'il est possible de mettre un fichier MP3 sur un CD et de l'écouter sur sa chaîne hifi.

Jéjé

La première question est triviale ; il suffit évidemment de connecter votre Minidisc enregistreur à la sortie de votre carte son, via un câble mini-jack mâle / mini-jack mâle. La seconde m'a posé beaucoup plus de problème, mais j'ai fini par trouver un shareware, que vous trouverez à l'adresse http://www.zy2000.com, et qui se charge de transformer vos fichiers MP3 en fichiers lisibles par un lecteur CD de salon. Par contre, je vous rappelle que les MP3 sont compressés, et qu'une fois convertis, ils prendront environ 10 fois plus de place. Dans sa version Freeware (non enregistrée), le soft ne copie les fichiers MP3 que quatre par quatre. Une autre solution consiste à convertir les MP3 en fichiers .WAV (avec WinAmp par exemple), puis ces .WAV en CD audio (la plupart des graveurs sont fournis avec un soft qui le fait). Par contre, par ce biais, la perte de signal est très importante. Vous trouverez toutes les astuces, tous les utilitaires, enfin tout, absolument tout sur les MP3, sur ce très bon site francophone : http://www.mp3france.com/

HABILE. TRES HABILE.

DANS COMMAND & CONQUER, VOUS INSTAURIEZ UN NOUVEL ORDRE MONDIAL. DANS ALERTE ROUGE, VOUS CHANGIEZ LE COURS DE L'HISTOIRE. AUJOURD'HUI VOUS VOUS DEMANDEZ SANS DOUTE QUEL EST VOTRE NOUVEL OBJECTIF. LA REPONSE TIENT EN UN MOT: GAGNER.

➡ DE NOUVELLES STRATEGIES ➡ DES CHAMPS DE BATAILLE DYNAMIQUES ➡ DES UNITES DU XXI EME SIECLE
➡ UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE EVOLUTIVE ➡ JUSQU'A 8 JOUEURS EN RESEAU ET SUR INTERNET.

COMMAND & CONQUER: SOLEIL DE TIBERIUM. LE TEMPS EST VENU DE SE BATTRE POUR UN AVENIR MEILLEUR.

[LE NOUVEL EPISODE DE LA SERIE QUI S'EST VENDUE A PLUS DE 10 MILLIONS D'EXEMPLAIRES]









WWW.WESTWOOD.COM · WWW.EA.COM



PAR TOUTE L'ÉQUIPE



Edito

Sale temps pour les antimilitaristes. C'est terrible le nombre de jeux guerriers qui déboulent ces temps-ci. Forcément, après le succès de Commandos, les éditeurs se sentent obligés de foncer. Il s'agit de bons jeux, d'ailleurs (Hidden, Force 21, etc.), mais tout de même. J'ai pas mal de dragons, trolls et autres extra-terrestres sur la conscience mais, rien à faire, dès qu'un jeu ressemble à une guerre classique, je coince. Je n'ai pourtant pas une passion pour les rôlistes qui peignent des farfadets avec des pinceaux à trois poils (ok, je l'ai fait, aussi) mais, au moins, ces aimables fondus s'intéressent à des univers oniriques. En ce moment, la mode serait plutôt aux fanas d'uniformes, aux spécialistes du fusil d'assaut, aux nostalgiques du napalm. Bref, il y a deux tendances, dans les jeux : d'un côté, le rêve (ou le cauchemar pour se faire peur) et, de l'autre, une simple modélisation de la réalité la plus amère. J'ai toujours apprécié de pouvoir voyager au travers des jeux : me promener dans une campagne moyenâgeuse en craignant de tomber sur un sorcier paranoïaque ou piloter un vaisseau spatial et monter un petit commerce d'antiquités aliennes. Mais je n'ai jamais rêvé de passer mes vacances au Kosovo. J'apprécie les jeux parce qu'ils permettent aux rêves d'envahir la vie. À l'heure actuelle, ce serait plutôt la vie qui envahit nos rêves. Quand on a dix ans, c'est vraiment rigolo de s'habiller en Batman, en cow-boy ou en soldat. Les fanas de jeux vidéo, eux, ne veulent pas grandir, alors ils continuent à se prendre pour Batman ou Zorro, et c'est bien rafraîchissant, un adulte qui se déguise en Zorro. Par contre, un adulte qui se déguise en légionnaire, ça existe, ça s'appelle un légionnaire. Alors, si ça vous amuse, engagez-vous et foutez-nous La Paix !

Cyrille Baron

Telex

Panda Software annonce que le Panda Antivirus vient de recevoir une certification Checkmate de niveau 2 en détection et désinfection des chevaux de Troie.

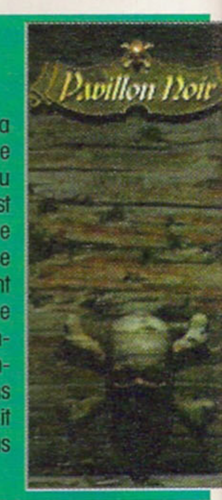
Paco va dans l'eau

Nous sommes vendredi 13 août. Il est cinq heures du mat' et Paris est toujours debout, à mon grand désespoir, puisque je déteste cette ville et que j'y hais des tas de gens et que les métros puent. Paco a donc perdu son pari et doit demeurer muet jusqu'à la fin de son monde, c'est-à-dire pas le nôtre. C'est le moment ou jamais de simuler des traumatismes, des crises d'angoisse, voire des rhumes, afin de porter plainte contre lui. J'appelle aussi toutes les femmes enceintes un tant soit peu impressionnables, ou les femmes qui ont fait semblant d'être enceintes à l'aide d'un oreiller, à exiger une robe de la collection 2000 que Paco Rabanne avait sans doute dessinée pour le jour du Jugement dernier. Pour en savoir plus sur l'apocalypse et sur Paco en particulier, allez sur : **http://www.zetetique.ldh.org/**

LE BON MOT DE RHEINARDT KLOTZ, EXPERT PROVERBISTE : ECLIPSE EN ÉTÉ, PACO DÉCIMÉ !

Pavillon noir par-dessus bord !

À l'heure où j'écris ces lignes... eh eh, j'aime bien cette phrase, ça fait sérieux et tout et tout. À l'heure où j'écris ces lignes donc, il ne nous est pas possible de changer quoi que ce soit au test du jeu Pavillon Noir, placé un peu plus loin dans le magazine. C'est embêtant, parce que d'après l'éditeur, ce jeu ne sortira pas dans le commerce en l'état (ils sont taquins, ces éditeurs !) : en fait, ils se seraient un peu emmêlé les mimines, chez Eidos, et nous auraient envoyé une version pas finie du tout. C'est même pour ça que le jeu était étonnamment buggé, qu'ils disent. Pavillon Noir a été renvoyé chez ses concepteurs, et ne devrait pas sortir dans le commerce avant plusieurs mois. Il va sans dire que si nous constatons de réels changements, nous re-testerons Pavillon Noir, afin qu'il ait la note qu'il mérite, mais à notre avis, il faudra beaucoup plus qu'un « débuggage » pour en faire un bon jeu. À suivre, donc.



Point Sensible





Aux États-Unis, un gosse de 9 ans, joueur notoire de Deer Hunter, a tué son grand cousin de 11 ans avec un fusil de calibre 30.30 (Winchester), en lui tirant une balle dans l'épaule. Cela prouve deux choses : que la partie vitale de l'être humain est aussi l'épaule, à l'instar du sanglier ou du cerf ; et enfin que les jeux vidéo renforcent le caractère des plus jeunes qui seront désormais plus à même d'affronter leurs aînés. Dans le même temps, Sharon Stone, scandalisée par tous ces massacres, s'est rendue au commissariat pour rendre ses deux armes de poing et son fusil.

LE BON MOT DE RHEINARDT KLOTZ, EXPERT : « TANT PIS, ELLE SE FERA ABATTRE PAR UN ENFANT ! »

Get a life !



Un groupe de hackers aurait découvert un bug de sécurité dans Windows 95/98, 2000 et sans doute ceux à venir. Le problème concerne l'icmp et permettrait à quelqu'un de se connecter entre le client et le serveur. Merci du conseil. Maintenant, amis hackers, pour vous remercier, je vais dresser une liste des activités à réaliser pour retrouver une vie normale et plus utile : manger, boire, sortir avec des filles, tondre des chiens, entamer une collection d'étoiles de mer, et enfin faire un peu de sport comme du gnouball.

L'AVIS DE RHEINARDT KLOTZ, EXPERT PROVERBISTE :
« TEL WINDOWS LE VENDREDI, TEL WINDOWS LE LUNDI D'APRES »

Pêche au rat

Sierra vient de commercialiser Trophy Bass 3D. Cette nouvelle version présente une pléthore d'options sur une douzaine de grands lacs américains. On pourra ainsi compter, parmi les nouveaux accessoires, de nouveaux appâts comme des mille pattes, des asticots annelés ou encore des morceaux d'être humains morts pour récolter ces derniers. Pour fêter l'événement dignement et atteindre un « réalisme maximum », les développeurs ont demandé l'avis aux plus grands pêcheurs de truites encore vivant



Hidden & buggous

Lorsqu'on installe la version « finale » de Hidden & Dangerous, l'écran affiche : « Installation de la bêta 1.01 ». Inutile de préciser que les bugs que nous évoquions dans le test sont toujours présents dans la version en magasin. Paraît qu'ils n'ont pas envoyé la bonne version chez le dupliqueur de CD. Mouhais, pourquoi alors avoir mis tant de temps à pondre un patch ? Ils avaient perdu l'original sans doute ? On se demande si c'est de la malhonnêteté ou de la bêtise.



Happy new yeaaaaaaaa aaaaaaargh

Aux zétazunis, des groupes de pression insistent pour que les missiles russes et ricains soient débranchés lors du passage à l'an 2000, craignant que quelques bugs ne viennent gâcher le réveillon. Dans les années 70, d'autres groupes de pression insistaient pour que les missiles soient débranchés tout court, craignant que quelques humains ne viennent gâcher la vie sur Terre. On peut en conclure que 30 ans de lutte pour le désarmement ont fait baisser la pression dans les groupes.



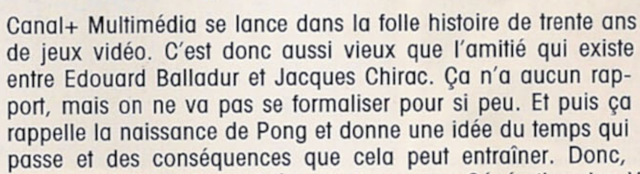
Asheron's Call

Décidément je ne perdrais pas une seule occasion de vous reparler d'Asheron's Call ; voilà c'était juste histoire de, mais aussi de vous dire que leur site officiel (au http://www.microsoft.com/games/zone/asheronscall/) s'est encore bien étoffé et que plus que jamais on pourra admirer celui qui risque de s'imposer comme l'un des meilleurs jeux de rôle en réseau.



Putain, trente ans

Canal+ Multimédia se lance dans la folle histoire de trente ans de jeux vidéo. C'est donc aussi vieux que l'amitié qui existe entre Edouard Balladur et Jacques Chirac. Ça n'a aucun rapport, mais on ne va pas se formaliser pour si peu. Et puis ça rappelle la naissance de Pong et donne une idée du temps qui passe et des conséquences que cela peut entraîner. Donc, l'encyclopédie du jeux vidéo se nommera « Génération Jeu Vidéo ». C'est vrai que ça sonne mieux que « Jeux Vidéo Force », « Jeu Video Team » ou encore « Joy Jeu Vidéo ». Elle a été réalisée en partenariat avec Infogrames et Game One. Elle regroupera tous les renseignements possibles et imaginables sur les 5 000 titres répertoriés, 1 500 fiches techniques de jeux et quelque 100 démos jouables. Le tout tiendra sur un DVD et sera disponible en octobre 99.



LA PHRASE DE RHEINARD KLÖTZ : « VENDS 404, ANNÉE 67, BLANCHE, INTÉRIEUR ROUGE. AUTORADIO, ALLUME-CIGARE. 265 000 KILOMETRES. ÉTAT NEUF. PETIT CHIEN À L'ARRIERE. 30 000 PETRAGOLMONS À DÉBATTRE. VENDS AUSSI LES CLEFS AVEC. »

Souatte troa !



Swat 3 est là ! Sierra nous envoie Swat trois. Pour savoir ce qu'est un Swat, il suffit, soit de regarder les films hollywoodiens, de constater qu'ils sont incompétents et qu'on leur tire dessus, soit de regarder les reportages sur la secte Wacko, de constater qu'ils sont incompétents et qu'on leur tire dessus. Cette incompétence, on pourra la jouer dès cet automne, puisqu'on nous offrira d'entrer dans l'une de ces unités légendaires réputées pour tirer sur tout ce qui bouge, à partir du moment où c'est vivant ou qu'il y a un occupant. Et d'ailleurs, Rheinard Klötz n'a-t-il pas fait école dans cette prestigieuse institution de la théorie du chaos. De son passage dans ces unités d'anti-hommes, il ne reste que deux pensées : « Le Swat aboie et l'otage trépasse » et « Napalm au mois d'août, Wacko minute soupe ».

Les dukes du ringard

Au moment où nous finissions les news et alors que nous commencions à ranger nos affaires pour partir au Kosovo, nous avons été attirés par une nouvelle curieuse, dénichée au fin fond du Net. Nous sommes encore sous le choc d'avoir appris l'existence d'un jeu basé sur le feuilleton « Shérif, fais-moi peur » édité par Sinister Games... (Bien sûr, par qui d'autre ?) Je me demande ce que pourra bien être ce jeu : s'agira-t-il de stratégie temps réel ? Se situera-t-il dans un futur alternatif où les Sudistes auraient gagné la Guerre civile aux côtés de Napoléon III, ou bien s'agira-t-il d'un jeu à la Interstate '76 où on se fera poursuivre au volant d'une voiture suroxydée par un shérif obèse au nom basque, tout en tentant d'enlever sa jeune sœur Daisy des griffes des rednecks ? Pour les besoins du gameplay, je prie pour que l'on ait choisi la première option.



Station Mir

Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. Dans plusieurs endroits de France, qui ressemblent à s'y méprendre à des maisons de retraite, certaines personnes âgées étaient persuadées que les lunettes vendues pour observer cette putain d'éclipse, l'étaient surtout pour pouvoir observer la station Mir. Ceci prouve plusieurs choses. Premièrement, l'étonnante capacité qu'ont certaines personnes âgées à faire des amalgames entre les phénomènes astrophysiques et les prédictions apocalyptiques à deux balles d'un pauvre con aux cheveux faussement blancs, lui. Deuxièmement, toujours chez certaines personnes âgées, le non moins étonnant besoin de savoir combien d'humains pas à la retraite vont crever avant elles, écrasés par une station spatiale russe.



Migrosoft

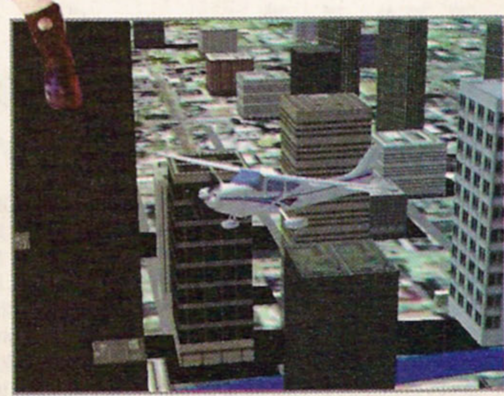
Ça en devient dément. Microsoft devient de plus en plus pété de thunes, et il n'y a aucune raison que ça s'arrête. La société vient d'annoncer un bénéfice net annuel de 7,790 milliards de dollars, en hausse de 73,5 %. Pour continuer avec l'infini, la valeur de la société vaut plus de 500 milliards de dollars. Je ne sais pas combien ça fait en petragolmons, mais tout ce que je sais, c'est que le jour où Microsoft sera capable de rembourser la dette de tous les pays de cette planète, les États-Unis compris, transformant ainsi notre Terre en paradis fiscal, il ne se passera rien.

L'AVIS DE RHEINARDT KLOTZ : « C'ÉTAIT BIEN, BOSNA... UN PEU CHIANT, MAIS BIEN. »

Précision sur FS2000



On en sait désormais un peu plus sur ce que sera Flight Simulator 2000. Tout d'abord, on devrait enfin retrouver un graphisme en 16 bits et un terrain représenté à l'aide de points d'élévation comme le fait Pro Pilot ou, dans une moindre mesure, Fly !. Les textures changeront selon les saisons et on devrait pouvoir enfin voir de la neige. Comme déjà annoncé, on retrouvera de nouveaux appareils fort intéressants : un Boeing 777-300 (le dernier-né de la flotte) ainsi qu'un Concorde de la British Airways et un King Air, pour ne citer qu'eux. Des 5 000 aéroports et aérodromes mondiaux, on passera à toutes les installations publiques dans le monde. Dans le même domaine, de nouvelles cités seront ajoutées ou mieux détaillées (Los Angeles, Londres, Paris, New york, San Francisco et Chicago). On devrait avoir droit à un véritable trafic aérien accompagné de communications radio. Les aides de navigation verront l'ajout d'un GPS intégré pouvant agir sur le pilotage automatique. Les tableaux de bord seront, eux aussi, améliorés (ajout d'une pompe à vide pour l'ensemble des appareils) et la vue virtuelle devrait disparaître.



Team Fortress 2 : 1ère seconde

On se disait qu'il était quand même dommage de ne pas profiter du progrès technique des armes modernes, pour aller piquer le drapeau bleu ou rouge du voisin. Sierra nous arrange ça. Dorénavant, on pourra donc s'affubler d'un treillis complet et de quelques accessoires vestimentaires, pour aller se mettre dessus comme de vrais grands bons gros soldats de n'importe quelle armée moderne qui se respecte. Bordel ! Fini la rigolade avec des pétoires de la dernière guerre qui font un bruit tellement ridicule, qu'on a honte quand on tombe sous les balles d'un instrument pareil. Fini les looks démodés, sortis tout droit de films de guerre avec John Wayne, où on tue le temps à coups de malheureux petits couteaux de combat, qui, de nos jours, ne passeraient même pas un pare-balles. Cette fois-ci, on va pouvoir s'expliquer à coups de mitrailleuse lourde et, pour les plus sensibles d'entre vous, il restera le rôle de l'infirmière : c'est prévu.



Carré en sac



La Haute-Cour de Londres, sur les suppliques désespérées de Core Design, a décidé que l'édition anglaise de « Playboy » devrait avoir des stickers en couverture pour cacher le nom Tomb Raider qui apparaît sur l'édition d'été. La raison en est que Nell Mac Andrew, la Lara Croft vedette des salons de jeux, avait décidé de nous faire profiter de son épilation maillot, ou plutôt de son absence totale de maillot et d'épilation. L'avocat de Core, qui n'a pas dû jouer à Tomb Raider II, aurait déclaré que « le visage de Tomb Raider en serait terni à jamais ».

L'AVIS DE RHEINARDT KLOTZ, EXPERT : « LE VISAGE OUI, MAIS PAS LE CUL. »

Get a life !

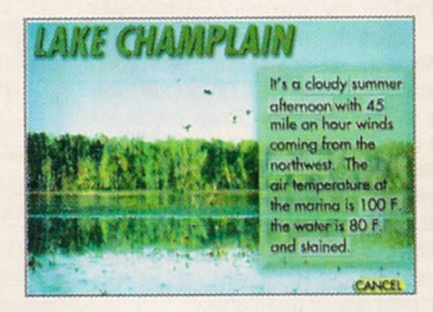


Un groupe de hackers aurait découvert un bug de sécurité dans Windows 95/98, 2000 et sans doute ceux à venir. Le problème concerne l'icmp et permettrait à quelqu'un de se connecter entre le client et le serveur. Merci du conseil. Maintenant, amis hackers, pour vous remercier, je vais dresser une liste des activités à réaliser pour retrouver une vie normale et plus utile : manger, boire, sortir avec des filles, tondre des chiens, entamer une collection d'étoiles de mer, et enfin faire un peu de sport comme du gnouball.

L'AVIS DE RHEINARDT KLOTZ, EXPERT PROVERBISTE : « TEL WINDOWS LE VENDREDI, TEL WINDOWS LE LUNDI D'APRES »

Pêche au rat

Sierra vient de commercialiser Trophy Bass 3D. Cette nouvelle version présente une pléthore d'options sur une douzaine de grands lacs américains. On pourra ainsi compter, parmi les nouveaux accessoires, de nouveaux appâts comme des mille pattes, des asticots annelés ou encore des morceaux d'être humains morts pour récolter ces derniers. Pour fêter l'événement dignement et atteindre un « réalisme maximum », les développeurs ont demandé l'avis aux plus grands pêcheurs de truites encore vivant



Hidden & buggous



Lorsqu'on installe la version « finale » de Hidden & Dangerous, l'écran affiche : « Installation de la bêta 1.01 ». Inutile de préciser que les bugs que nous évoquions dans le test sont toujours présents dans la version en magasin. Paraît qu'ils n'ont pas envoyé la bonne version chez le dupliqueur de CD. Mouhais, pourquoi alors avoir mis tant de temps à pondre un patch ? Ils avaient perdu l'original sans doute ? On se demande si c'est de la malhonnêteté ou de la bêtise.



Happy new yeaaaaaaaa aaaaaaargh

Aux zétazunis, des groupes de pression insistent pour que les missiles russes et ricains soient débranchés lors du passage à l'an 2000, craignant que quelques bugs ne viennent gâcher le réveillon. Dans les années 70, d'autres groupes de pression insistaient pour que les missiles soient débranchés tout court, craignant que quelques humains ne viennent gâcher la vie sur Terre. On peut en conclure que 30 ans de lutte pour le désarmement ont fait baisser la pression dans les groupes.

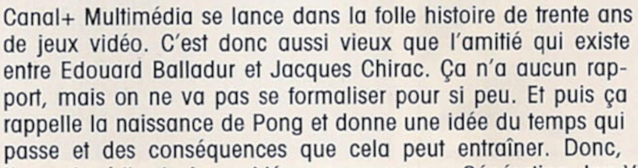


Asheron's Call

Décidément je ne perdrais pas une seule occasion de vous reparler d'Asheron's Call ; voilà c'était juste histoire de, mais aussi de vous dire que leur site officiel (au http://www.microsoft.com/games/zone/asheronscall/) s'est encore bien étoffé et que plus que jamais on pourra admirer celui qui risque de s'imposer comme l'un des meilleurs jeux de rôle en réseau.



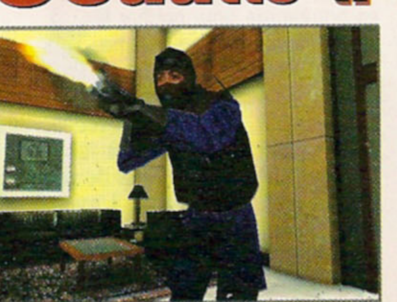
Putain, trente ans



Canal+ Multimédia se lance dans la folle histoire de trente ans de jeux vidéo. C'est donc aussi vieux que l'amitié qui existe entre Edouard Balladur et Jacques Chirac. Ça n'a aucun rapport, mais on ne va pas se formaliser pour si peu. Et puis ça rappelle la naissance de Pong et donne une idée du temps qui passe et des conséquences que cela peut entraîner. Donc, l'encyclopédie du jeux vidéo se nommera « Génération Jeu Vidéo ». C'est vrai que ça sonne mieux que « Jeux Vidéo Force », « Jeu Video Team » ou encore « Joy Jeu Vidéo ». Elle a été réalisée en partenariat avec Infogrames et Game One. Elle regroupera tous les renseignements possibles et imaginables sur les 5 000 titres répertoriés, 1 500 fiches techniques de jeux et quelque 100 démos jouables. Le tout tiendra sur un DVD et sera disponible en octobre 99.

LA PHRASE DE RHEINARD KLÖTZ : « VENDS 404, ANNÉE 67, BLANCHE, INTÉRIEUR ROUGE. AUTORADIO, ALLUME-CIGARE. 265 000 KILOMETRES. ÉTAT NEUF. PETIT CHIEN À L'ARRIERE. 30 000 PETRAGOLMONS À DÉBATTRE. VENDS AUSSI LES CLEFS AVEC. »

Souatte troa !



Swat 3 est là ! Sierra nous envoie Swat trois. Pour savoir ce qu'est un Swat, il suffit, soit de regarder les films hollywoodiens, de constater qu'ils sont incompétents et qu'on leur tire dessus, soit de regarder les reportages sur la secte Wacko, de constater qu'ils sont incompétents et qu'on leur tire dessus. Cette incompétence, on pourra la jouer dès cet automne, puisqu'on nous offrira d'entrer dans l'une de ces unités légendaires réputées pour tirer sur tout ce qui bouge, à partir du moment où c'est vivant ou qu'il y a un occupant. Et d'ailleurs, Rheinard Klötz n'a-t-il pas fait école dans cette prestigieuse institution de la théorie du chaos. De son passage dans ces unités d'anti-hommes, il ne reste que deux pensées : « Le Swat aboie et l'otage trépasse » et « Napalm au mois d'août, Wacko minute soupe ».





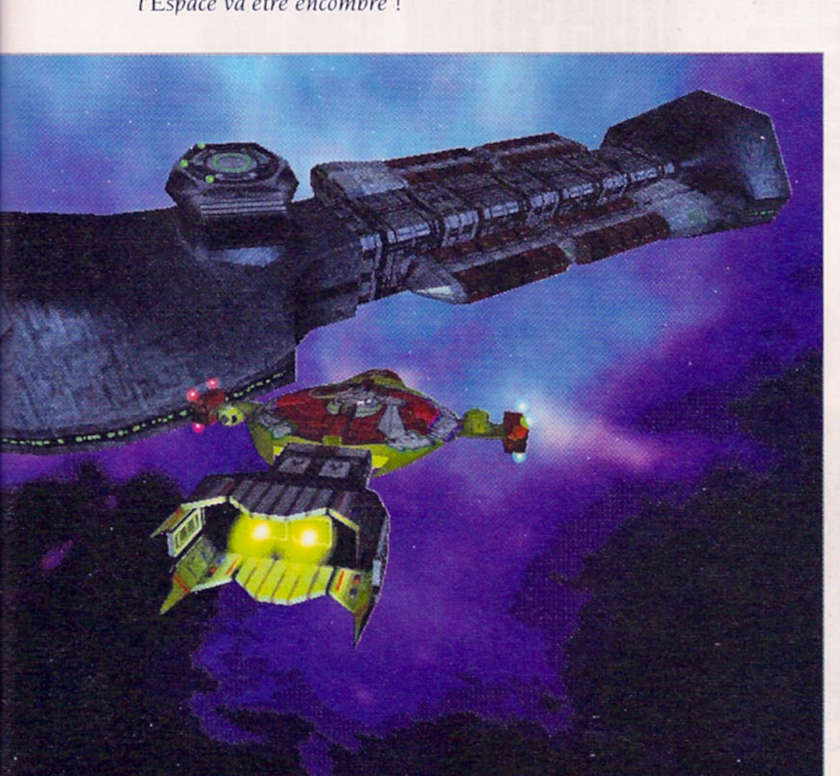


GENRE : COMBAT SPATIAL
EDITEUR : INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR : PARTICLE SYSTEM
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 99

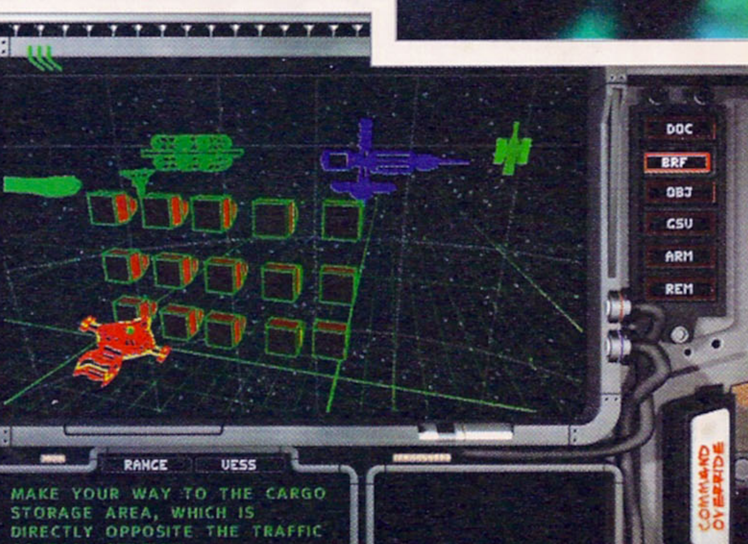
I-War Defiance

Pour parler de nouveau d'I-War, il suffit de se rappeler de la tête qu'on a tirée lorsqu'il est arrivé, il y a près de deux ans, dans nos bureaux : on s'est tous décroché la mâchoire un grand coup ! Cette perle du combat spatial faisait montre de prouesses graphiques incroyables, malgré l'absence d'une quelconque accélération 3D. En plus, le scénar et la durée de vie étaient vraiment à la hauteur. Du coup, I-War nous reviendra en cette fin d'année dans un pack spécial. Non seulement il nous sera possible de rejouer au premier jeu en bénéficiant des joies de l'accélération 3D (déjà sorti sous forme de patch) mais, en plus, on pourra revivre la campagne d'I-War du côté des Indies, décrétés comme étant les « méchants » du premier volet. Cet aspect d'I-War nous sera donc dévoilé dans I-War Defiance, qui se voudra un jeu à part entière et non un simple add-on. On nous promet donc encore de superbes bastons chorégraphiées à grands coups de tourelles laser et on aura le droit à plein de nouvelles options, comme la possibilité de sauver la mission en cours, de choisir ses armes ou encore de balancer de nouveaux ordres à ses ailiers... Et c'est sans compter les nouveaux vaisseaux et stations qui vont venir peupler les orbites basses, hautes et les points Lagrange. Que du bon quoi ! Y a pas à dire, cet automne, l'Espace va être encombré !









Baldur's Bouquine un coup



Au mois d'août, « Je bouquine », parution consacrée aux pré-adolescents, a sorti un petit hors-série avec un CD de démo de Baldur's Gate. De quoi amuser le bambin pendant une vingtaine d'heures derrière l'ordinateur de son papa. Avec un peu de chance, il devrait en rester quelques exemplaires dans les kiosques. Alors, pensez aux plus jeunes, instruisez-les, et avec le consentement de leurs parents, de surcroît.

MMMH
ÇA Y'EST ! JE SUIS DANS LES FICHIERS DU F.B.I.
MMMMMH

THE PACORABAN'S HACKERS

Noms condamnables

Sony et Electronic Arts viennent d'annoncer qu'ils intentent un procès à quelques membres avoués ou non d'un groupe de piracy ring appelé Paradygm. Cela concerne la distribution illégale de jeux et autres violations de copyrights communs aux deux compagnies. « Mettre fin au piratage est une priorité pour notre industrie » a dit une huile d'EA. « Nous pensons que la fin des pirate rings sera la clef du succès dans ce combat »... Suivent d'autres noms de groupes ayant apparemment commis les mêmes infractions : Razor 1911, Class, Divine. Pour moi, ceux qui nomment leur groupe d'une manière aussi grotesque méritent au minimum une injection létale.

Où Crave marche bien



L'éditeur américain indépendant Crave Entertainment se porte bien, et a décidé de s'implanter en Europe (Allemagne, Angleterre et France) en utilisant le savoir-faire d'une partie des ex-employés de feu Virgin Entertainment (disséqué entre Interplay et EA). Seul jeu PC à l'horizon pour l'instant : Killer Loop, un genre de WipEout, prévu pour octobre. La version PlayStation ne nous a pas laissé un très forte impression, mais nous gardons espoir.

Pluie de stars, pour film de m....



Columbia (Pictures, pas la navette ni l'oiseau) nous en apprend un peu plus sur ce que sera « Final Fantasy » le film. Pour mémoire, cette création en images de synthèse devrait nous offrir un slide show des technologies les plus hallucinantes, tant en matière d'animations que de rendu. En fait, tout ce que l'on en connaît, c'est le casting, qui réunit des noms prestigieux, afin de faire les voix : Alec Baldwin, James Woods et l'illustre Donal Sutherland. En gros, trois anciennes carrures un peu oubliées, tout juste bonnes à tourner dans le dernier Wing Commander, et qui tentent de faire un come-back retentissant. Ont-ils au moins compris que l'on ne verra pas leur tronche à l'écran ?

Exist. Endz.



Exist vous connaissez ? Ça ressemble diablement au titre du dernier chef-d'œuvre de Cronenberg, non ? Pourtant il n'y a presque rien à voir. Exist, c'est l'œuvre d'un gars qui en a marre de voir les jeux vidéo coûter la peau des fesses. Alors au lieu de se la jouer grève passive en s'achetant un graveur et quelques CD vierges, il a décidé de sortir les doigts de son luc et de développer un Quake-like super gratos dont on trouvera les premières bêtas versions ici : **http://exist.starix.net/main.html**. Pour ce qu'on peut en voir, c'est d'ores et déjà bien beau. Au niveau des caractéristiques, il n'y a que du bon : support direct 3D et Open GL, surfaces courbes comprenant une détection de collision, textures en 32 bits capables d'avaler des maps de 256*256, éclairage dynamique, éditeur de niveau livré, moteur de réseau avec prédiction de mouvement du côté client et extrapolation du côté serveur (nda : bref, le top) brouillard volumétrique, multitexture blending, morph d'objets et j'en passe.

Opération pièces jaunes providers verts

Il s'en est passé une bien bonne dans la banlieue de Nîmes, au mois de juillet. Un internaute, mécontent de la politique tarifaire de France Télécom, a payé sa facture en pièces de cinq centimes. C'était un montant d'un peu plus de 2 000 F, et il y en avait pour 37 kilos de pièces. En Suisse, il y a quelques années, des abonnés avaient réglé leur facture quatre centimes plus cher. Devant un tel afflux de chèques qui ne correspondaient plus au montant des factures, et dans un temps si restreint, le système de règlement des Télécom suisses en avait chié un bloc de ciment, et lamentablement planté.



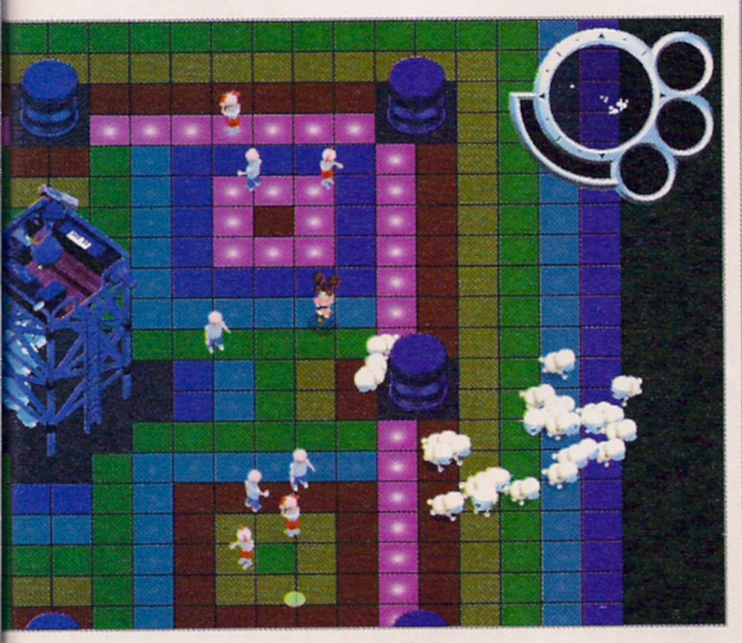
Sheep

L'alimentaire a toujours des côtés fendants. Tenez, c'est incroyable ce qu'on peut faire avec un mouton, avant qu'il ne devienne méchoui ou brochettes. Mindeye nous a concocté un petit concentré de toutes les possibilités qu'offre la stupidité d'un troupeau de moutons. Le but du jeu est très simple : il faut pousser le troupeau d'un point A à un point B en en perdant le moins possible. Une quinzaine de tableaux différents sont prévus pour exercer ses talents de berger, et surtout pour constater l'ineffable niveau de connerie qu'un troupeau de ces adorables ovins est capable d'atteindre. Ainsi, lorsque ces animaux disparaissent sous une moissonneuse-batteuse, dans les pales d'une éolienne, ou encore sous les roues d'une voiture, c'est par demi-douzaines que les moutons ont le loisir de se foutre en l'air, le tout dans des effets visuels et sonores très proches de ce qu'on peut souhaiter de pire, et de comique, dans la mort d'autrui. Cette petite merveille de reproduction de la connerie animale reprend scrupuleusement tous les comportements de cette bête qui n'a de l'humanité dans l'œil que lorsqu'elle est cuite. En plus d'avoir su bien observer l'absence d'intelligence chez les moutons, les développeurs ont pris aussi un certain soin à retranscrire les nombreux tics qui font des bergers, et des chiens qui les accompagnent, des personnages si pittoresques et risibles. En fait, et c'est une petite révolution, il faudra tenir compte de la stupidité artificielle. Ça sent la grosse rigolade, et on pense tout de suite à Lemmings.

GESTION DE MOUTONS
EDITEUR : EMPIRE
DÉVELOPPEUR : MINDEYE
SORTIE THÉORIQUE : AUTOMNE 99



Si vous ne maîtrisez pas votre troupeau, ne vous étonnez pas de voir quelques « brebis égarées ».





Même en respectant le sens giratoire, certains de vos bestiaux passeront sous les roues des véhicules.

Syndrome de la tache d'huile

Eidos continue à se répandre. Non seulement la société vient d'acquérir 25 % de Pyro, les développeurs de Commandos, mais elle est aussi passée à 75 % dans le capital de la société de distribution, espagnole elle aussi, Proein SA. De plus, la société a réussi à obtenir des accords de licences avec Capcom. Ces accords permettraient à la société nippone de mieux faire connaître ses produits développés pour la Dreamcast, en Europe et en Australie. Dans un premier temps, il s'agit de présenter la dernière création de Capcom, Power Stone, mais, par la suite, il s'agira d'étendre la coopération aux autres produits. S'ils viennent, parce qu'en parlant d'avenir, celui de la Dreamcast n'est pas au beau fixe. Et, pour finir avec le monde des consoles, Eidos annonce aussi le développement de Final Fantasy VIII pour PC. On espère que, cette fois, le jeu ne sera pas développé pour des PC disponibles que dans cinq ans et carburant à 10 GHz, pour un prix très abordable de 10 briques.



Microsoft blanchi

Oui, mais pas pour tout. Seulement pour une affaire antitrust sur laquelle il était poursuivi par une petite société du Connecticut, Bristol Technologies Institute. Cette dernière accusait Microsoft de pratiques concurrentielles. La grosse, la fédérale, c'est pas encore fini. Mais ça mettra toujours du baume au cœur pour la rentrée du petit Bill. Dès que la nouvelle du non-lieu est tombée, les actions de la société de Seattle ont fait un bond de 5 % en bourse. Alors, pensez donc si Bill Gates est content ! Remarquez que s'il ne l'est pas, il s'en retrouve quand même plus riche.

MOURIR À VINGT ANS

Boum ! C'est tombé comme ça. Le dernier numéro de « Casus Belli » va sortir au mois d'octobre. Après, il n'y en aura plus. Le titre va s'arrêter. Il est mort, crevé, décédé, bleu, refroidi, dessoudé, raide, et toute autre expression du genre. On aurait préféré que ça dure, mais on n'y peut rien. C'est comme ça. On peut toujours acheter le dernier exemplaire en grand nombre pour un collector, mais cela n'empêchera pas l'inévitable. Dommage. Une page est tournée, et la couverture avec.

APPLE C'EST DÉJÀ HIER



Il existe plusieurs façons de remonter dans le temps : on peut se servir du télescope Hubble pour découvrir des étoiles et remonter aux sources du big bang et à la naissance de l'univers. Ou, encore plus facile, s'acheter un Mac et attendre les jeux PC d'il y a deux ans. Cette semaine voit la sortie de Quake 2 pour Power PC (et Half-Life bientôt).

L'AVIS DE RHEINARDT KLOTZ, EXPERT : « LE VISAGE OUI, MAIS PAS LE CUL. »



La sortie de Drakan est repoussée à fin septembre. Si vous le voyez en magasin avant les tests, mieux vaut attendre.

Après le Bossu, le Disparu



Infogrames nous annonce qu'après « Versailles », « Égypte », et « Chine », un nouveau jeu ludo-éducatif va sortir d'ici peu : Le Disparu de Notre-Dame. Ça parle d'un disparu, celui de Notre-Dame (forcément, avec un titre pareil), qui n'a pas beaucoup de rapport avec le bossu, parce qu'il n'est pas sonneur, mais inventeur, lui. On aura donc l'occasion de retrouver un Paris médiéval, donc sans Tour Eiffel. Comme ça se passe en 1313, sous le règne de Philippe le Bel, il y a fort à parier qu'on aura droit à quelques Templiers, et aux procès qui les attendent avant de passer sur le bûcher en place publique.

L'AVIS DE RHEINARDT KLOTZ : « TIENS, ILS ONT DROLEMENT CHANGÉ DE LOGO, CHEZ CRYO, MAINTENANT C'EST UN TATOU. »

Macintosh vole plus bas

La sortie de Fly ! sur Macintosh a été retardée. L'une des raisons : des problèmes avec des cartes 3D, la plupart des ATI. En fait, Terminal Reality et ATI se renvoient la balle et des phrases contenant les mots « drivers », « de merde » et « pas ma faute » fusent de part et d'autre. En fait, c'est plus qu'une affaire d'état, c'est la méga-honte pour Terminal Reality qui souhaitait prouver au monde qu'un jeu pouvait sortir en même temps sur Mac et sur PC. Comme quoi...



Donkey, le pauvre Kong

Aux États-Unis, un type appelé Billy Mitchell, vient de battre le record absolu du Pacman avec une seule pièce, et a réalisé un score de 3 333 360 points (on ne peut aller au-delà sur cette machine) dans sa 33e année. Pauvre type ! je devais être le premier. C'est comme lorsqu'Armstrong a marché sur la Lune. Qu'importe combien d'autres l'on fait par la suite, car c'est lui dont on se souviendra pour l'avoir fait en premier. Et en plus, il est Américain. Mitchell détient aussi le record mondial à Donkey Kong. Y en a qui ont que ça à foutre.



Opposing Force : Première minute

Pendant que pom se tape une dernière minute sur Half-Life : Counter Strike, je connais le plaisir de la première minute d'Opposing Force. Sierra nous donne du neuf, et ça devrait occuper notre mois de septembre. Cette partie méconnue d'Half-Life obtient enfin gain de cause. Désormais, on va pouvoir connaître les souffrances qu'a connues le corps expéditionnaire des Marines, qui se sont pris un certain Freeman en pleine gueule, armé d'un gluon gun, et de plein de fourberie. Enfin, on va pouvoir tisser quelques liens de sympathie avec ces Natacha discrètes, mais tellement rebelles, avant qu'elles ne se fassent descendre par cet ingénieur binoclard minable, pas foutu de faire la moindre traction, ou de tenir plus de cinq minutes et trente-deux secondes sur un parcours du combattant digne de ce nom. Justice est rendue aux corps des Marines. Et là, au moins, on n'ira pas au combat dans cette combinaison orange de gonzesses !



Vieux pots, meilleures soupes

Zetha GameZ. Derrière ce nom qui tue se cache la plus incroyable des équipes de développement : ils sont 5 Italiens, 1 Français et 1 Allemand, 7 mecs installés comme des rois dans la banlieue parisienne, à développer un nouveau jeu : DroneZ. Contrairement à ce que tous ces Z pourraient laisser craindre, les mecs en question ne semblent pas avoir grand-chose à prouver. Cette version moderne de notre bon vieux Tron est belle à couper le souffle. Si le gameplay est à la hauteur de la technique, on devrait vous en reparler d'ici peu. Pour davantage d'infoZ : www.dronez.com.

Microcosmos

Souvenez-vous du Communication Decency Act : ce projet, datant de 1996, visait à bannir toute transmission d'images de pingouins à travers le globe via Internet. Cela touchait tellement au premier amendement (garantissant à tout citoyen américain la liberté d'expression, le cheesburger à 1$ et le permis de détenir une arme pour la chasse aux noirs et ce, même hors-saison), qu'il s'est vu rejeté par la Cour suprême des États-Unis. Figurez-vous que le Decency Act revient au galop. D'après CNN, plus de 20 états des États-Unis auraient créé leur petite régulation pour contrôler un peu ce qui se passe dans leur coin. Interdiction d'utiliser bclinton@*.* dans la capitale de Washington, scan sur des serveurs de mail pour détecter l'utilisation du mot « pénis » à côté de « caïmans » pour la Floride. Recherche croisée au Texas sur les mots « cow-boys » et « gay ».



Foutage de gueule

Toujours aussi rigolos chez Intel. Voici ce que déclarait Pat Gelsinger, Vice President & General Manager, Intel Desktop Product Group : « Face à la complexité croissante d'Internet, les PC doivent offrir aux utilisateurs la puissance requise pour permettre une navigation rapide et aisée à travers l'immense quantité d'informations disponibles sur Internet ». D'où le PIII 600 MHz. C'est cool, si j'ai bien compris, je vais plutôt changer de processeur au lieu de prendre le Câble. Sacré Pat, encore un qui achète une voiture plus puissante lorsqu'il est pris dans un embouteillage.



EDITEUR : HASBRO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : MICROPROSE
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 99

B-17 « The Mighty Eight »

Ahhh ! Le B-17 ! Inventeur génial du tapis de bombes, et champion toutes catégories de l'effaçage de la ville de Dresde des cartes de l'Allemagne de la Deuxième Guerre mondiale. Remarquez qu'un B-17, à part ça, c'est cool : il y a toujours des pin up dessinées sur la carlingue. De là à dire que les pilotes allemands faisaient exprès de voler près d'eux pour reluquer les jambes des fillettes, il n'y a qu'un pas. Microprose va enfin pouvoir nous faire réaliser de nombreux rêves ludiques. Déjà, on pourra piloter ce chef-d'œuvre de la technologie guerrière, et occuper l'une des dix places disponibles à son bord, mais on pourra aussi se taper le luxe de piloter un des nombreux intercepteurs qui accompagnaient le cortège de « chie la mort » au-dessus des villes, villages, bourgs et paysages allemands. Le jeu offrira alors toute une série de campagnes toutes plus ou moins historiques qui se sont déroulées en Europe, et qui font toujours l'unanimité dans la mémoire collective de nos grands-parents. On pourra aussi piloter des avions comme le P38, le P47, ou encore le P51, ce dernier possédant lui aussi des pin up sur la carlingue. Pour aller voir les filles peintes avec goût, grâce à la légendaire solitude des mécanos américains, on pourra s'installer aussi dans des avions allemands comme le Bf109, le Fw190, le Me262, le Me163, ou encore le Bf110, qui lui n'avait qu'une vulgaire guêpe peinte sur son fuselage… C'est moins bien que les filles.




Il est mort depuis plus de 1000 ans.
La sorcellerie a ressuscité son âme de guerrier. Il doit à présent retrouver ses pouvoirs ancestraux pour achever son ultime croisade.
Il est le Revenant.
REVENANT™
UN JEU DE RÔLE ÉPIQUE
Combats intenses et dynamiques permettant de réaliser de nombreux coups et enchaînements
Plus de 50 sorts, 40 armes et 20 armures
Plus de 50 personnages non-joueurs et 25 types d'ennemis
Un univers immense incluant villes, donjons, forêts et bien d'autres lieux fantastiques
CINEMATIX
Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 EIDOS *
3dfx
Découvrez le Monde du Revenant sur :
www.eidos.com
www.cinematix.com
EIDOS
INTERACTIVE
Cinematix, le logo Cinematix, Revenant sont des marques déposées de Cinematix. Tous droits réservés. © et édité par Eidos Interactive 1999.



EDITEUR : MICROÏDS
DÉVELOPPEUR : EMG
SORTIE THÉORIQUE : NOVEMBRE 99

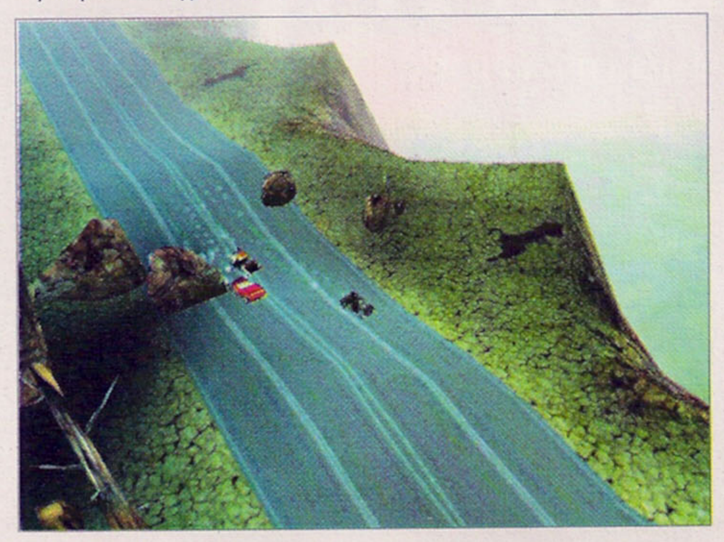
Speed Demons

Qui a osé dire qu'une deuche, ça n'avançait pas ? Enfin si, que ça avançait « à 90 dans une pente à 20 % avec le vent dans le dos ». Qui a osé dire ça ? Pour démontrer le contraire, EMG (prononcez « Electro Mechanic Games ») ne va pas tarder à nous offrir Speed Demons, un petit jeu franchement fendant dans lequel on devra se faire la course à bord de bagnoles comme, justement, les deuche, ou encore des Camaro, mais légèrement trafiquées pour la circonstance, puisqu'elles ressembleront toutes plus à un bidonville sur quatre roues qu'à autre chose... De la récup de haute vélocité, en quelque sorte. Les circuits ressembleront à des gros terrains vagues, avec plein d'accidents, comme des bombes volcaniques en fusion, qui ne manqueront pas de faire des cratères aux conséquences assez cocasses sur les voitures des concurrents. Et c'est sans compter les quelques bovins qui traîneront sur la route, et qui seront propulsés à l'autre bout de l'écran en cas de collision avec votre véhicule.

Il y a plusieurs types de voitures en course, bien entendu, et chacune d'entre elles aura ses propres caractéristiques. Le jeu aura un mode réseau, et multijoueur. Dans le premier, il pourra accueillir jusqu'à six participants, tandis que dans le deuxième mode, la partie se déroulera sur un écran splitté. Ce qu'il y aura de marrant, outre les circuits faits de bosses, d'accidents, de nids-de-poule, et de terre battue, c'est que la vitesse prodigieuse des bolides leur permettra de faire des bonds aussi rigolos que ceux d'un Noureev scotché au poppers. De plus, le comportement des voitures changera pas mal suivant les dégâts qu'elles auront subis. Essayez de vous imaginer en train de conduire une vieille Camaro des années 70, ou carrément la deuche, lancées à quelque 200 km/h, avec une roue en moins, une de devant, qui plus est. Et puis, 200 km/h sur un animal de ferme a toujours été une expérience riche d'enseignements.













GENRE **COMBAT SPATIAL**
DÉVELOPPEUR **VOLITION**

EDITEUR **INTERPLAY**
SORTIE PRÉVUE **SEPTEMBRE 99**

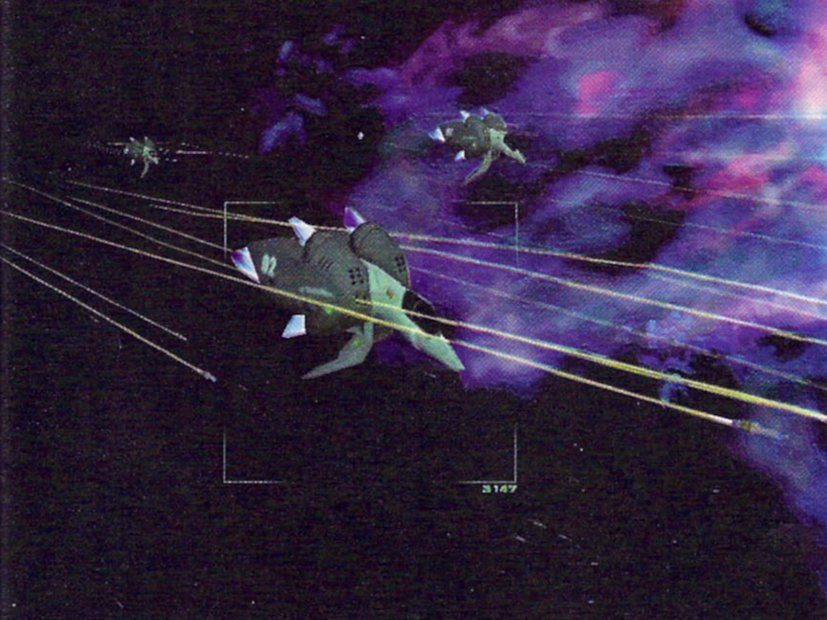
Freespace 2

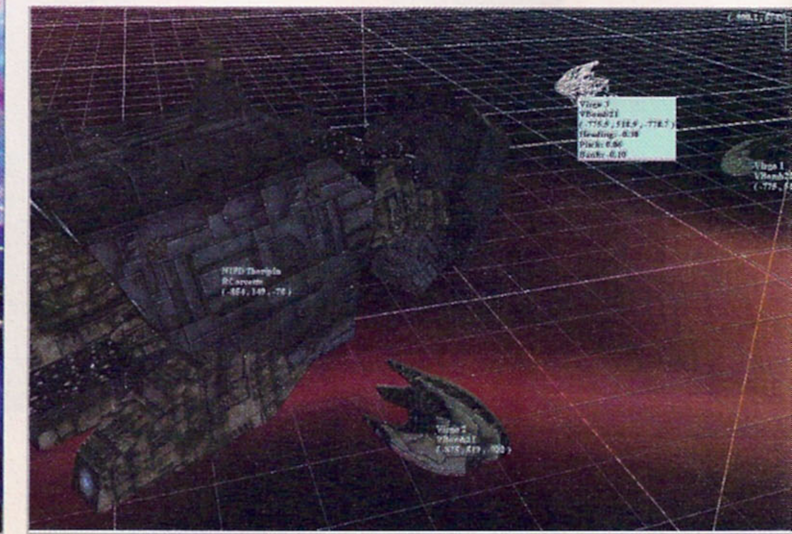
C'est toujours en été que ça se met à sentir le chaud dans les étoiles... Les gars de Volition ont fait en sorte de nous le rappeler. Tenez, ils remettent le couvert avec un deuxième volet pour leur « Conflict Freespace ». Pour ceux qui ont tout loupé, ça parlait de Terriens qui se mettaient sur la gueule avec des Vasudiens (tiens, des nouveaux !), à l'aide de vaisseaux spatiaux remplis d'armements tous plus pittoresques les uns que les autres, tandis qu'une nouvelle espèce, les Shiviens, plus proches du rasoir que de l'extraterrestre, s'amenaient dans la place avec le vaste projet de mettre tout le monde d'accord. Le jeu se terminait aux frontières de notre bonne vieille planète Terre, à deux secondes, ou presque, de sa destructions massive par les Shiviens. Après cette criante victoire, dans « Freespace 2 », les Terriens, en respectant toute logique, reprendront de nouveau le combat contre les Vasudiens, pour avoir la visite d'une nouvelle équipe de Shiviens, réalisant, à leur tour, que dans un rasoir, deux lames, c'est mieux qu'une. Ainsi, on retrouvera avec délice les joies des recherches dans l'armement et autres moyens de destruction, et on pourra voir glisser les quelques milliers de missiles gourmands sur une pauvre cible quelconque.
Ça promet donc une pluie de rayons laser, une kyrielle de missiles, et une voûte céleste de futurs cadavres, toutes espèces confondues. En regardant les étoiles filantes, on sera en droit de se demander qui était à bord du vaisseau.



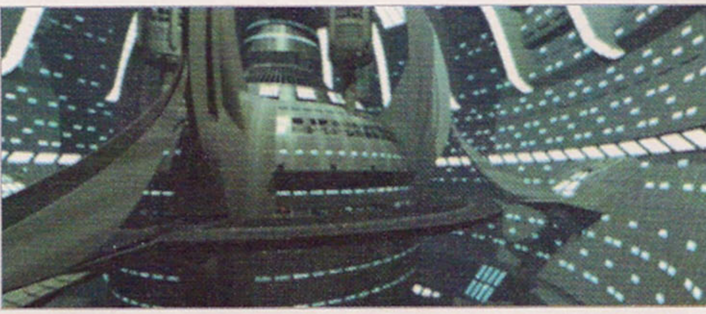








Phoenix



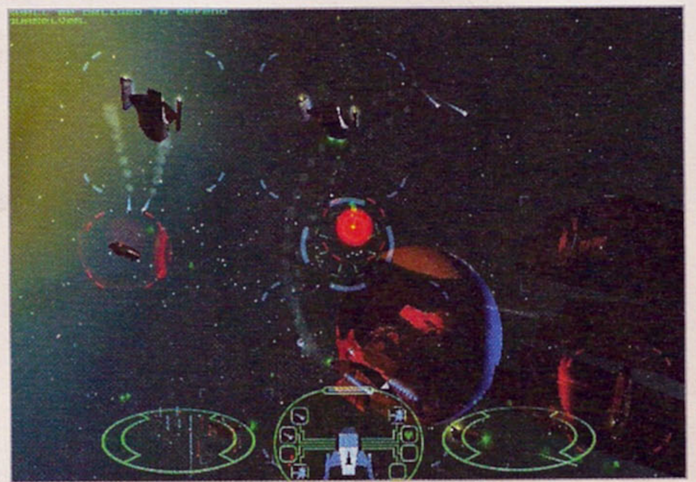


Quand on parle de la fin du siècle, on ne peut pas s'empêcher de penser au prochain millénaire, ce qui, au passage, me donne l'occasion de clamer haut et fort que le XXIe Siècle commencera bien en 2001, et pas en 2000, comme le commun des mortels l'a stocké dans ce qui lui sert de cerveau, PUISQU'IL N'Y A PAS D'AN ZÉRO ! Donc, nouveau millénaire, nouvelles histoires d'étoiles, de vaisseaux, de méchants, et quelquefois de bons. Team17 nous a concocté un nouveau shoot'em up, du genre Wing Commander, puisqu'on pourra influer sur le bon déroulement des missions grâce à quelques décisions à prendre dans les diverses cinématiques qui seront parsemées, de-ci, de-là, le long des 65 missions différentes. Le choix des instruments de mort sera large, puisque 70 types de vaisseaux seront proposés, ainsi qu'une bonne vingtaine d'armements différents. Ça va en faire du matos au Napalm. Évidemment, ce sera jouable en réseau, et quand on voit le nombre et la diversité de saloperies qu'on aura le loisir d'envoyer dans la gueule de l'ennemi potentiel, on se dit que ça aurait été bien dommage d'épargner ses petits amis (ou amies, depuis quand la guerre est-elle sexiste ?). L'une des originalités principales du jeu résidera dans son ambiance. Ainsi, on nous promet de retrouver une atmosphère digne des meilleurs films noirs des années 40. Chouette, on va pouvoir enfin profiter d'un Humphrey Bogart aux commandes d'autre chose que d'une traction-avant, et en voyage loin de Casablanca. Mais très loin, dans une galaxie lointaine, très lointaine.









GENRE : COMBAT SPATIAL
EDITEUR : HASBRO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : TEAM 17
SORTIE THÉORIQUE : AUTOMNE 99

Plasticman

Sony est en train d'étudier la possibilité de fabriquer des plateaux de disques durs en plastique, d'une capacité de 5 Go. Principal intérêt : un prix 1/3 inférieur aux disques classiques en aluminium. Intérêt secondaire : c'est rigolo. En chantier aussi, des disques en verre en collaboration avec Quantum et Western Digital.



Sans titre 4

Dans le bêta-test de NICE 2 (numéro précédent de Joystick), Fishbone s'était foutu de la gueule des cervelles de flan du marketing qui avaient trouvé le moyen de changer trois fois le titre de NICE 2, en... puis en... Ce dernier titre ne semble pas les avoir totalement satisfaits, puisqu'ils viennent de le changer une dernière fois en Excessive Speed. Ah... folie créatrice quand tu nous tiens !



Telex

Une bonne initiative : Quest for Glory : le souffle du dragon (chez Sierra) est commercialisé en version hybride Macintosh / PC.

Joystick recrute testeurs !

Vous aimez écrire, vous habitez Paris où la proche banlieue, vous êtes disponible pour un boulot à plein temps ? Et naturellement, vous connaissez bien les jeux et le PC ? Alors contactez-moi (courrier seulement) : Joystick, Cyrille Baron, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Racontez-moi vos passions (jeux ou non). CV bienvenu.

Course de sacs

Aussi étonnant que cela puisse paraître étant donné sa qualité technique, Total Annihilation Kingdoms a détrôné Phantom Menace au box office des jeux vidéo, et a encore repoussé Racer dans les oubliettes de l'histoire humaine.







Armored Fist 3 M1A2 Abrams



Frustrant. On envoie des troupes en ex-Yougoslavie, avec des blindés lourds, plein d'excellents motifs pour dire « ta gueule ! » aux indélicats, et on ne s'en sert pas... C'est terrible de voir des instruments de guerre inutiles, on a l'impression que ça gâche l'argent du contribuable.
En attendant, et encore grâce à la précieuse collaboration des gens de Novalogic, on peut lancer une offensive de tanks lourds américains Abrams iM1A2 sur les champs et les pâturages de Serbie. Certes, c'est un tank poussif, mal blindé, et un peu merdeux quant à son armement interne, mais ça reste suffisant pour expliquer les principes fondamentaux du Tribunal International de Washington DC, au premier centre-européen mal baisé qui se pointe dans le collimateur, pour peu qu'il ait un fusil dans les mains, et un Albanais au bout. Et pour ceux qui ne sont pas contents de cet armement performant mis à leur disposition, ils pourront toujours se rabattre sur les quelque 31 autres sortes de véhicules qui agrémenteront le terrain des opérations. Ça en fera, des épaves à enlever ! Et c'est sans compter tout le bordel qu'on aura la possibilité de détruire, du genre « caserne » ou « commissariat ».
Ceci dit, pour ceux qui s'emmerdent en Europe, ils pourront toujours changer de décor en allant au Koweit... Par hasard.
Pour rigoler davantage, Novalogic nous emmènera sur leur site Net, NovaWorld, pour faire de vastes plans de batailles à plus de 120 joueurs, ce qui représente la plus grande concentration d'Américains sur un champ de bataille, de nos jours !







Loin de moi l'idée qu'il y a des guerres plus ludiques que d'autres. Mais disons que le temps dépose sur les conflits anciens un vernis bien pratique, celui de l'Histoire. Refaire les guerres napoléoniennes pour se détendre, c'est un passe-temps. Mais sortir « à chaud » un jeu sur un conflit dont tous les morts n'ont pas encore été enterrés, ça me fait gerber. Un peu hypocrite de ma part ? Peut-être, mais je préfère ça au cynisme de Novalogic.

Moulinex

GENRE : SIMULATEUR DE TANKS
EDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : NOVALOGIC
SORTIE THÉORIQUE : AUTOMNE 99

Réminiscence

Blue Sky Rangers est une société montée par les programmeurs de l'Intellevision. Elle va sortir très bientôt « Intellevision Lives ! » volume 2 contenant une trentaine de jeux produits par Activision et Imagic. Pour mémoire, cette console avait une flopée de jeux extraordinaires tels que Utopia, D&D, et ... Tron Deadly Disks pour citer ce chef-d'œuvre du domaine ludique. À propos de cet autre chef-d'œuvre qu'est le film, Ziff Davis News rapporte qu'un remake ou une suite pourrait bien être en production. On ne sait rien de ce que pourrait être le film ni de qui le réaliserait. Bien entendu, on pense à Pixar qui pourrait être capable de faire du bon boulot entre deux « joberies ».



Pour mémoire, ce film datant de 82 fut produit par Disney et a inspiré bien des philosophes et écrivains contemporains tels que Régine Desforges, dont la Bicyclette Bleue est un hommage à peine dissimulé à la course de moto (comme par hasard l'une d'elle est bleue).

NINTENDO
JOUE ET PERD

ux dernières nouvelles, intendo aurait décidé de ne s baptiser sa prochaine onsole du nom de « Dolphin ». n effet, ce nom aurait déjà é copyrighté par les mamifères du même nom.



Perdu/Trouvé



Gamespot US nous apprend que Scott Youngblood (non, à ma connaissance ce n'est pas un pseudo mais bel et bien son vrai nom), le concepteur de Tribes vient de se tirer de Dynamix où il végétait depuis bientôt neuf ans, sortant des petits chef-d'œuvre à chaque fois qu'il s'ennuyait vraiment beaucoup. Donc il s'en va et atterrit chez Electronic Arts où il va officier comme lead designer de la division jeux en réseau.

Ridley Scott et Dark Earth

Ridley Scott, réalisateur entre autres d'« Alien » et de « Blade Runner », s'est vivement intéressé au travail qui a été produit sur Dark Earth. Il projetterait d'en faire une adaptation pour des films télé, en reprenant toute cette ambiance sombre développée pour le jeu. On ne sait pas encore qui tiendra les rôles principaux, mais connaissant son souci du détail, de la photographie, et de la décoration, il faudra sans doute s'attendre à quelque chose de beau. Gageons que ce sera l'une des premières adaptations réussies du jeu vidéo vers le cinéma !





ACS 54

Voici le kit d'enceintes le plus homogène pour PC équipé d'une carte son 3D, style Sound Blaster Live. Pour un ensemble caisson de graves + 4 enceintes satellites, il fallait jusqu'à présent dépenser plus de 1 000 F. Si l'ACS 54 n'est pas Dolby Surround Digital, ou je ne sais quoi, il offre au moins l'avantage de pouvoir profiter des jeux 3D sans se ruiner. Le son est excellent, suffisamment puissant pour une utilisation par un malentendant, et l'ergonomie très sobre. Notez que les fils des enceintes arrière sont de bonne longueur, ce qui évitera l'achat d'une rallonge. Enfin, le réglage du niveau sonore des enceintes arrière peut être ajusté séparément, mais on regrette l'absence d'un bouton de réglage du volume du caisson. Les graves devront être réglés depuis la carte son.

Constructeur : Altec Lansing ▶
Distributeur : Comtrade
Téléphone : 01 48 12 97 97
Prix : 690 F TTC





ACS 33

L'ACS 33 ressemble étrangement à son grand frère l'ACS 54, à la différence près qu'il ne possède que 2 enceintes. Le caisson de graves est identique, les prises Surround en moins, et la puissance s'avère légèrement inférieure. L'équilibre basses/aigus reste aussi bon et le rendement tout à fait satisfaisant. En revanche, vous ne pourrez pas ajouter deux satellites arrière si vous vous dotez d'une carte 3D. Réfléchissez, car si vous projetez d'acheter un tel périphérique pour vos jeux, alors mieux vaut dépenser 200 F de plus et acquérir l'ACS 54 !

◀ Constructeur : Altec Lansing
Distributeur : Comtrade
Téléphone : 01 48 12 97 97
Prix : 490 F TTC

QuickCam Express

On aura beau dire ce que l'on veut, mais Internet, c'est vraiment bien. Grâce à lui, le prix des caméras individuelles n'arrête plus de chuter. La dernière en date ne coûte que 349 F. Elle permet d'enregistrer des images fixes ou des séquences vidéo au format 352x288 pixels. Son installation est d'autant plus simple qu'elle se connecte sur le port USB détectant automatiquement et à la volée le nouveau périphérique. Avec les logiciels fournis, vous pourrez faire de la visio-conférence, de la capture d'images ou de vidéo, et envoyer vos films attachés à un mail. La mise au point se fait manuellement, de 20 cm en macro maximum à l'infini. Attention, la QuickCam Express n'intègre pas de micro !



Constructeur : Logitech ▲
Distributeur : Logitech France
Téléphone : 01 44 58 98 97
Prix : 349 F TTC

DVR-S201

Enfin le premier graveur de DVD grand public au format 4,7 Go. Jusqu'à présent, on était limité à 3,5 Go, ce qui ne permettait pas d'exploiter une simple couche, simple face sur la totalité. C'est désormais chose faite mais avec quelques restrictions. On ne peut pas faire du double couche, ni du double face, et ça coûte encore très cher. Tenez vous bien : 35 000 F HT pour le graveur, 5 400 F HT pour le soft, en l'occurrence DVD-Gear Pro (qui sera fourni gratuitement avec le lecteur, ouf !) et, et... ha ha, 600 balles le DVD vierge, toujours simple face et simple couche. Je vois quelques pirates qui font la tronche. Moi, je leur dis juste un truc : ha ha ha !



Constructeur : Pioneer ▶
Distributeur : Pioneer France
Téléphone : N.C.
Prix : ha ha ha !

SoundMan X2

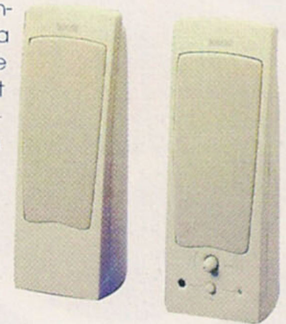
Logitech se lance dans le périphérique audio. Le modèle haut de gamme jouit d'un look ultra design et peu encombrant. L'équilibre basses/aigus est excellent et les satellites offrent un son légèrement supérieur aux kits d'Altec Lansing de cette page. En contrepartie, le caisson (en plastique) dont le volume peut être réglé séparément sature très rapidement, trop rapidement pour un kit de ce prix-là. L'intérêt vient donc d'avantage du CD qui l'accompagne. On vous offre le logiciel Virtuosa Gold permettant de classer, enregistrer, écouter et acheter des morceaux MP3 via le Net, les lecteurs MP3 Winamp, Sonique et Spinner Plus, ainsi qu'une centaine de morceaux MP3. Reste que pour 100 F de moins, le kit d'Altec propose 4 enceintes ! À vous de voir.

Constructeur : Logitech
Distributeur : Logitech France
Téléphone : 01 44 58 98 97
Prix : 799 F TTC ▶



ACS 22

Toujours chez Altec Lansing, une paire d'enceintes de bureau bon marché qui satisfera les utilisateurs n'attachant pas une réelle importance au son de leur machine. La qualité est excellente à niveau ambiant, mais la saturation intervient assez vite. Très bien pour écouter des CD, un peu moins pour des jeux tels que Quake.



Constructeur : Altec Lansing ▶
Distributeur : Comtrade
Téléphone : 01 48 12 97 97
Prix : 219 F TTC

SoundMan X1

Le SoundMan X1 est la réplique exacte du X2 avec quelques centimètres en moins. Même design, même réglage, avec une puissance légèrement inférieure. Là encore, c'est un peu cher pour les prestations offertes, mais force est de constater que si l'on se contente d'un volume raisonnable, le spectre audio est parfaitement reproduit. La technique employée, le LIMAD, utilise des aimants néodymes, évitant ainsi une trop grande distorsion lors des changements brutaux de fréquence. Le son s'avère donc meilleur à faible volume que les kits d'Altec Lansing, mais perd un peu de son intérêt dès que l'on pousse les watts. C'est d'autant plus vrai sur ce modèle de faible puissance, environ 25 watts RMS.

▲ Constructeur : Logitech
Distributeur : Logitech France
Téléphone : 01 44 58 98 97
Prix : 569 F TTC

de neuf ?

Par Lord Casque Noir

WebRacer

Dans le genre original, voici la première souris Web. Elle ne roule pas, mais dispose d'un petit Glide Pad permettant de déplacer la souris en faisant glisser le doigt dessus, comme sur la plupart des portables. On trouve sur sa surface une pléthore de boutons, dont la plupart sont dédiés au Net. Ainsi, vous pourrez, d'un simple clic, accéder à vos sites favoris, à votre mail, à l'impression... à la plupart des grosses fonctions d'un navigateur, en somme. Six autres boutons restent programmables à volonté. C'est pas super pratique à utiliser et un tant soit peu déconcertant. En fait, c'est assez gadget, mais côté frime, ça assure pas mal. Il n'y a hélas pas de molette. Reste que c'est un peu cher pour un gadget. Ah oui, ça se branche sur le port souris et ça peut cohabiter avec une vraie souris, mais dans ce cas, la molette de cette dernière ne sera plus prise en compte... Dommage.

Constructeur : Kesington ▶
Distributeur : ACCO France
Téléphone : 01 69 85 89 00
Prix : N.C. 499 F TTC

SoundMan G1

La cible visée par ce kit n'est pas réellement le joueur, mais plutôt l'utilisateur lambda. Les deux petits haut-parleurs offrent une bande passante allant de 55 Hz à 18 KHz, et ils se montrent très agréables à l'écoute sur des musiques ou des sons peu violents. Les amateurs de jeux seront, quant à eux, un tantinet déçus par le manque de présence dans les graves. Si vous êtes plutôt mélomanes, alors le SoundMan G1 vous offrira une plus grande satisfaction que les ACS 22 d'Altec Lansing. Pour les jeux, ce dernier se montrera plus pêchu. À vous de voir.



Constructeur : Logitech ▲
Distributeur : Logitech France
Téléphone : 01 44 58 98 97
Prix : 299 F TTC

Speed'Com

De moins en moins cher et de plus en plus balèze, le modem devient quasiment indispensable de nos jours. Celui-ci intègre toutes les fonctions désormais classiques, à savoir une compatibilité avec les normes V90 et K56Flex permettant des vitesses de 56 000 bauds, un répondeur/enregistreur (uniquement l'ordinateur allumé), mais également un indicateur d'identité de l'appelant via l'écran de l'ordinateur (son numéro s'affiche) qui, du coup, annonce à voix haute le nom et la société de la personne, pour peu que ce dernier ait été entré dans le répertoire téléphonique. La partie soft est très complète. Une barre d'outils permet d'ailleurs d'accéder à toutes les fonctions rapidement comme le fax, le minitel... Netscape fait également partie de la panoplie.

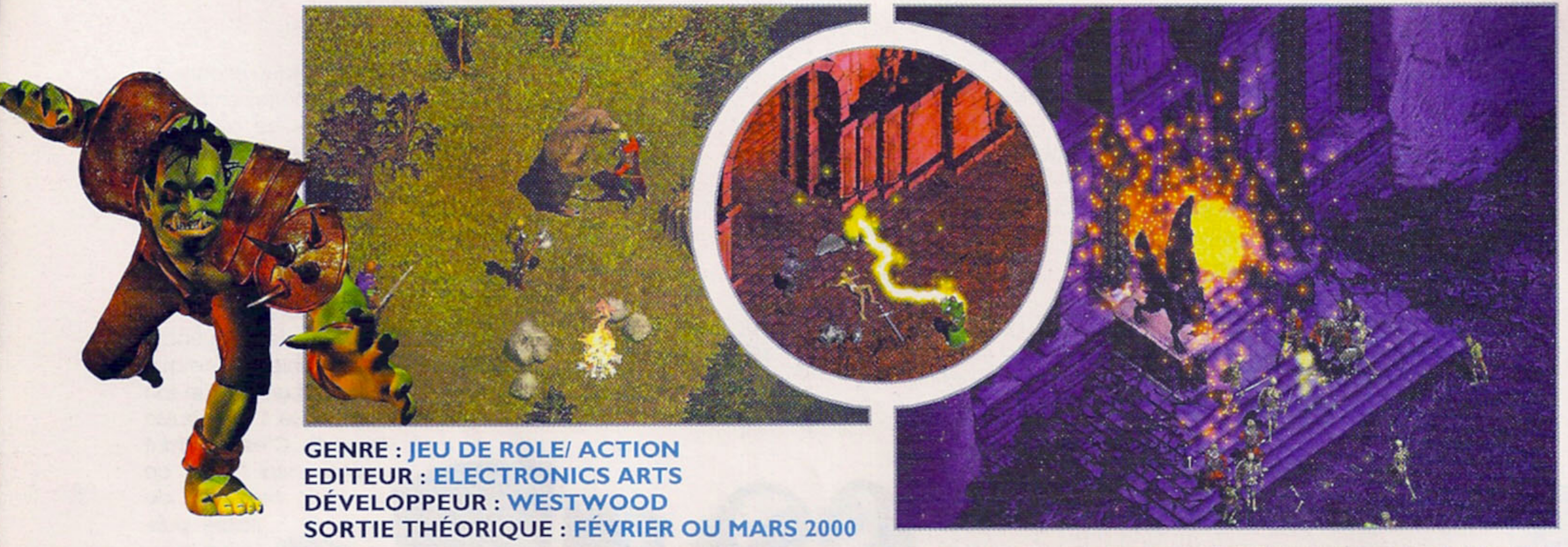
◀ Constructeur : Olitec
Distributeur : Olitec
Téléphone : 03 83 30 90 00
Prix : 690 F TTC

ValuMouse Scroll

Voici une réplique de la souris Microsoft, avec toutefois une ergonomie moins étudiée. Les fonctions sont les mêmes, à l'exception de la molette qui ne sert qu'à faire défiler une fenêtre, mais non à cliquer. En revanche, elle ne coûte que 99 F. Idéal pour Internet, un peu moins pour les jeux, le bouton du milieu reste fort pratique pour les fonctions de deuxième tir dans Half-Life, et tout autre Quake-like qui se respecte.

Constructeur : Kensington
Distributeur : ACCO France
Téléphone : 01 69 85 89 00
Prix : 99 F TTC





GENRE : JEU DE ROLE/ ACTION
EDITEUR : ELECTRONICS ARTS
DÉVELOPPEUR : WESTWOOD
SORTIE THÉORIQUE : FÉVRIER OU MARS 2000







Nox

Il y a depuis longtemps comme une rivalité sourde entre Westwood et Blizzard. Si, si, rappelez-vous : et que je réplique à Dune 2 par Warcraft, et que je sors Warcraft II en S-VGA quand C&C sort en VGA. Forcément, du coup, chez Westwood ils l'ont mal pris. Alors ils ont fourbement préparé une réplique en tapant là où ça fait mal, c'est-à-dire dans l'autre jeu phare de Blizzard : j'ai nommé Diablo.

Entre donc en jeu Nox, un jeu de rôle/action prévu pour le premier trimestre 2000. Pas dégueu, la réplique : lorsqu'il a été présenté pour la première fois lors du salon de l'E3 dernier, Nox a fait sensation. Extrêmement beau, le jeu rompt avec l'ambiance glauque et renfermée de Diablo pour goûter aux joies du plein air de temps en temps (façon Baldur's). Ce qui n'exclut pas de zolis zintérieurs avec des décors tout plein chouettement zanimés. L'apport le plus frappant à première vue, c'est la gestion en temps réel du champ de vision, matérialisé à l'écran par un cône mobile indiquant très clairement –si j'ose dire- les zones d'ombre. Embuscades diverses à prévoir. Le jeu propose trois classes de personnages (guerrier, magicien et conjureur) et un goût prononcé pour la magie, les pièges et les combinaisons de sorts (plus de 70). Le jeu solo comprendra une trentaine de niveaux, tandis que l'aspect multijoueur promet des parties à 8, en équipes (deathmatch, CTF, King of the Hill...) ou chacun pour soi. Nox ayant peut-être été la seule vraie surprise (et une bonne à première vue) d'un E3 par ailleurs un peu terne, nous sommes salement impatients.



Reportage

PAR JULIEN CHIÈZE

Les réactualisations sportives, c'est relativement bateau mais ça peut rapporter très très gros. Vous l'avez compris, le champion toutes catégories de cet exercice, l'empereur incontesté du sport virtuel, j'ai nommé le très américain EA Sports, est à nouveau sur le sentier de la guerre. Mais en cette veille de troisième millénaire, tant de questions nous taraudent : l'éditeur pourra-t-il encore nous surprendre ? Euh, nous a-t-il jamais surpris d'ailleurs ?







imple question d'habitude. Chez EA, les développeurs sont réglés comme des horloges. Ainsi, à chaque fin d'année, le sacro-saint rituel de la réactualisation mobilise tous les efforts. Dans le fond, le procédé n'est pas vraiment complexe. Vous reprenez la précédente version du jeu, vous brainstormez pendant quelques heures, histoire de faire le récapitulatif des nouveautés à incorporer au « nouveau » titre (pas trop d'innovations tout de même, hein, il faut en garder en rab' pour l'année suivante), et puis vous finissez par changer le logo. Véritablement épuisant. Pourtant, force est de constater que les petits gars d'EA sont plutôt brillants dans cet exercice et que, quoi qu'on en dise, jusqu'à présent la qualité a toujours été au rendez-vous. Hum, bon, OK, pas en 1997, mais qu'importe. Pour m'en assurer, je me suis envolée pour Vancouver. Un voyage de plus de 23 heures, cela calme. J'en ai profité pour relire mon programme : présentation de FIFA 2000, NHL 2000 et NBA Live 2000 ! Tain, un forfait trois sports en un, ça commence plutôt bien.



Electronic Arts, les sports de l'an 2000

GENRE : SIMULATIONS SPORTIVES
DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS CANADA
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 99
WEB : HTTP://WWW.EASPORTS.COM



AU MENU, CETTE ANNÉE

Passons rapidement sur les simulations de hockey et de basket, en revanche concentrons-nous sur le fameux FIFA 2000, véritable fer de lance de l'industrie EA Sports. Pour cette version, s'il serait exagéré de parler de révolution, il est toutefois évident que le jeu apporte pas mal de petits plus par rapport au volet 99. Encore heureux ! Comme d'hab', on retrouve des millions d'équipes réparties sur près de 15 ligues nationales (ce qui représente plus de 14 000 joueurs pros tout de même) ; mais subtile amélioration, cette fois-ci il sera possible de jouer de véritables championnats avec tout ce que cela sous-entend comme rebondissements. Explications : selon votre classement, vous pourrez être directement qualifié pour les coupes européennes ou, dans un cas moins réjouissant, vous devrez lutter pour éviter la relégation. Ainsi, pour la première fois, vous ne resterez pas cantonné à une saison et une épreuve toute rikiki. En outre, histoire de célébrer dignement ce centenaire de foot (et de rééditer le coup de la Coupe du Monde 98), EA a décidé d'incorporer un panel des 40 meilleures équipes de tous les temps. Argh, mettre des artistes du ballon tels que Pelé, Beckenbauer ou Maradona à bout de paddle ou de clavier, c'est un honneur qui ne se refuse pas, messieurs.



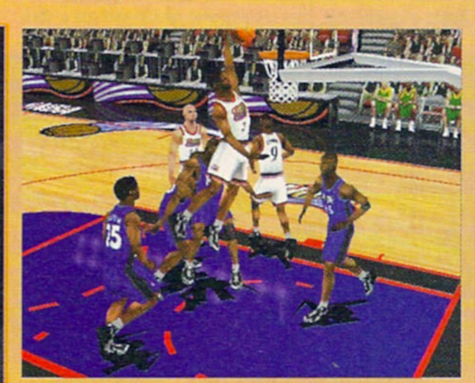
La fluidité des animations et les postures bien « motion capturées » confèrent un grand réalisme à FIFA 2000.

NBA LIVE 2000, smash technique à l'horizon

La première vision m'avait bluffé ! Vlan, la grosse baffe technique ! Il s'agissait d'un One and One sur un playground avec toutes les options graphiques à donf' (le mode Hi-Resolution Textures étant juste incroyable), les replays qui calment bien et surtout les animations faciales des basketteurs juste incroyablement expressives. Stupéfiant. Ensuite, on met tous les joueurs sur le parquet. Et là, euh, bah c'est toujours très beau mais bonjour les saccades et la raideur des attitudes. OK, OK, je sais c'est pas def' tout ça, mais bon, les développeurs avaient l'air de trouver ça déjà si bien... Bonne surprise, l'I.A. des adversaires a été peaufinée, et ils développent désormais un jeu plus riche et technique que dans les volets précédents. Enfin, pour les nostalgiques, apprenez que les meilleures équipes de tous les temps ont été ici reformées afin de permettre d'incarner à nouveau les classieux Magic Johnson et autres Larry Bird (que les basketteurs non cités mais néanmoins célèbres me contactent s'ils sont outrés). En un mot, cela reste du basket dans toute sa NBA splendeur (genre gros dunks ravageurs et finesse au placard), mais la réalisation technique spectaculaire risque d'en surprendre plus d'un. Dommage donc que, pour l'instant, le déroulement des matchs reste si mécanique et le moteur 3D si saccadé.

ALIVE, IT'S ALIVE

L'évolution la plus flagrante concerne le réalisme des environnements et des situations de jeu. Techniquement, une étape a été franchie, les graphistes s'étant définitivement lâchés pour nous en mettre plein les mirettes. Dès que vous foulerez la pelouse, vous serez transporté par la ferveur populaire qui anime les stades. Des stades qui n'avaient jamais été aussi bien modélisés, qui n'avaient jamais regorgé d'autant de détails. Fini la bête texture unique pour représenter le public ; désormais, chaque spectateur est différencié, et la foule réagit en temps réel au déroulement du match... Agitation soudaine lorsqu'un joueur pénètre dans la surface adverse, déclenchement d'une hola pour saluer une belle séquence de jeu, etc. On s'y croirait. Les hooligans anglais en moins. Et c'est justement bien là l'objectif d'EA - pas les hooligans bien sûr - : rendre ce FIFA 2000 plus vivant, procurer plus d'émotions. Pour renforcer ce sentiment, les footballeurs ont subi, eux aussi, un sacré lifting. Ainsi, les clones aux allures encore primates des précédents titres laissent cette fois-ci leur place à des joueurs aux visages et corpulences propres. De l'européen bien mastoc, à l'asiatique émacié en passant par le véloce africain, vous retrouverez près de 22 types de physiques différents à l'exception du petit gros chauve, mais bon dans le foot vous savez...

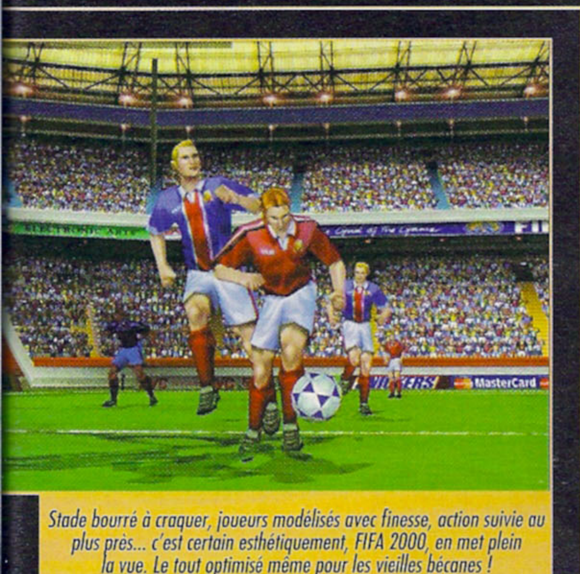


Chaque basketteur dispose d'une palette de quelque 400 animations. De quoi exiger de belles séquences de jeu.

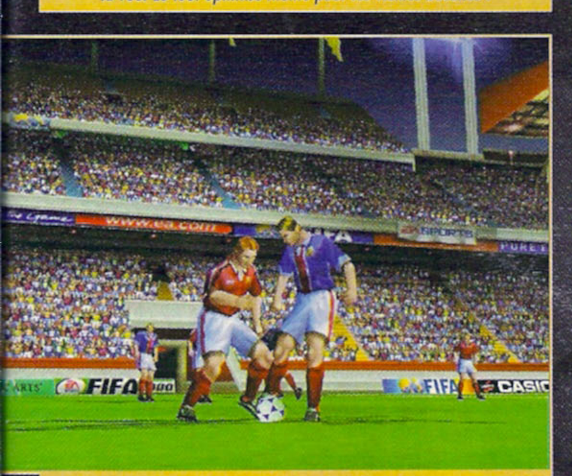


Si les qualités graphiques de NBA Live 2000 sont évidentes, les joueurs semblent tous atteints de la maladie de Parkinson. Stressant.

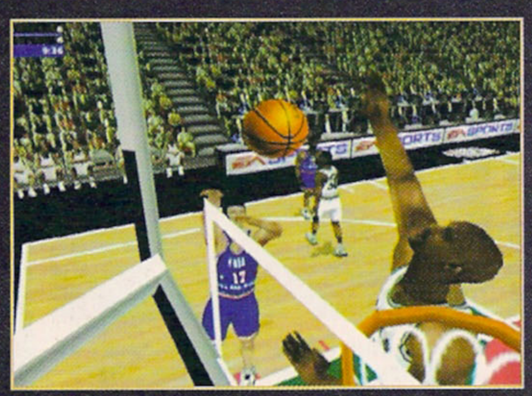
Electronic Arts : les sports de l'an 2000



Stade bourré à craquer, joueurs modélisés avec finesse, action suivie au plus près... c'est certain esthétiquement, FIFA 2000, en met plein la vue. Le tout optimisé même pour les vieilles bécanes !



Les gestes techniques s'effectuent désormais avec une facilité déconcertante. Vous remarquerez rapidement que la série s'oriente de plus en plus vers l'arcade.



De plus, grâce au procédé, ô combien savant, de « facial animation », le visage des joueurs peut se déformer à volonté pour refléter leurs émotions : joie, rage, désespoir, etc. Un excellent effet. Sinon en ce qui concerne les animations, des footballeurs US ont fait un petit séjour par la case Motion Capture (David Ginola était cette fois-ci probablement trop occupé par ses cheveux qui le valent bien). Résultat : des mouvements plus coulés et un gain de dynamisme au niveau des déplacements et autres feintes de corps. Séduisant.

LORSQUE LE FOOT DEVIENT SOCCER

Au début, cela ne choque pas trop. Répétons l'expérience : « Electronic Arts Canada est heureux de vous présenter FIFA 2000 «. Tout vous semble naturel, dans cette phrase ? Bah oui, c'est vrai quoi, sans vouloir être déplaisant, au Canada, qu'est-ce qu'ils y connaissent au vrai football, euh pardon au Soccer ? OK j'avoue, chuis peut-être un peu rabat-joie. En effet, a priori, à quoi bon s'inquiéter puisque les développeurs de FIFA 2000 (où plutôt FIFA 2K si vous souhaitez briller dans les salons mondains anglophones, on sait jamais) ont déjà à leur actif les précédents volets de la série ? Oui mais voilà, cette année nous réserve un cru tout à fait unique : le cru spécial nouveau millénaire, une époque où devraient s'affirmer les notions de sport à grand spectacle et d'obsession de la forme au détriment du fond (probablement du port'naouak' aussi, mais il paraît qu'il ne faut pas trop le dire, alors bon). Ainsi, outre l'opportunité de se faire un maximum de blé, la volonté affichée par EA a le mérite d'être claire : il faut rendre FIFA 2000 accessible à tous et privilégier le fun. Le couperet tombe sans attendre : à ce stade du développement, le jeu semble encore plus s'orienter vers un gameplay arcade. L'avantage est d'obtenir une prise en main simplifiée afin de rendre quasi automatiques les gestes techniques les plus complexes (retournée acrobatique, tête plongeante, laçage de chaussures, etc). Malheureusement, cela se fait un peu au détriment de l'aspect simulation. Une attitude assez étonnante, puisque des efforts ont été consentis dans le même temps pour donner plus de profondeur tactique au jeu. Ainsi, par exemple, la vitesse d'animation a-t-elle été ralentie afin de mieux déployer ses attaques (principalement pour rendre plus âpre la bataille en milieu de terrain) et l'I.A. emprunte désormais de nombreux schémas tactiques réels. Rien n'y fait, au cours des matchs on préfère courir perso balle au pied, faire deux passes maxi et aller crucifier le pauvre gardien tout effrayé. Pour la version finale, on nous promet un meilleur réglage de l'I.A., un arbitre plus intransigeant et des goals moins passoires, très franchement espérons-le. C'est clair, malgré son esthétisme incroyable, si la série des FIFA sombrait dans l'arcade pure et dure, nous serions, tout comme vous, les premiers déçus.

NHL 2000 ASSURE L'ESSENTIEL

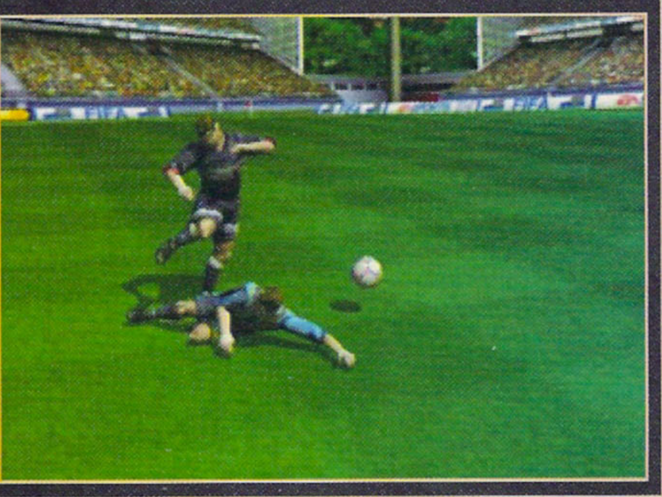
Sans surprise, les animations faciales, le réalisme accru et les replay impressionnants constituent les véritables nouveautés de ce NHL 2000. Dans le fond, rien de bien neuf donc, mis à part peut-être une vitesse d'animation délibérément accélérée. Mais attention, lorsqu'on parle d'accélération chez EA, on ne rigole pas vraiment. Là, en effet, c'est carrément deux bons gros boosters qui se chargent de l'anim' pour un résultat carrément décoiffant. Va falloir suivre, les gars. Comme si cela ne suffisait pas, les développeurs ont aussi pensé à retravailler la physique des déplacements des patineurs afin de les rendre plus dynamiques et plus réalistes. C'est efficace. Petit gadget délirant : il est possible de photographier son charmant minois puis de le mapper directement sur le visage d'un joueur. Le résultat est saisissant, et puis ça fait toujours plus plaisir de marquer un but à son pote Philippe (ou qui vous voulez, zut) qu'à un goal dont seuls les fans arrivent à prononcer le nom. Un titre plein de pêche et plutôt convivial, mais assez conventionnel.



Partir à l'assaut des buts requiert un bon sens tactique. Le hockey ça peut paraître bien bourrin pour les non initiés, mais dans le fond c'est sacrément subtil. Et j'en rajoute à peine.



NHL 2000 mise sur la rapidité et les contacts physiques. Préparez-vous à faire fondre la glace.



Plus que jamais, le tackle est devenu l'arme de prédilection des défenseurs. Opération grande faucheuse en perspective.

TOURNAMENT

VOUS NE SEREZ PLUS JAMAIS SEUL...

Découvrez le plaisir et les sensations du jeu en multijoueurs, que vous soyiez seul devant votre PC ou bien connecté avec des amis. Grâce au système de création d'ennemis et de coéquipiers virtuels intelligents, The Tournament va permettre au joueur solitaire de vivre une expérience qui n'était jusqu'à présent réservée qu'au jeu en réseau.



Pour la première fois vous pourrez ressentir toutes les sensations du jeu en multijoueurs sans modem ni réseau.

The Tournament propose aussi de nouvelles règles à ce type de jeu : le joueur peut communiquer avec ces coéquipiers, capturer le drapeau ennemi, défendre un emplacement, attaquer une position et plus classiquement abattre tous les ennemis présents dans le niveau.

Les joueurs en réseau ne sont pas oubliés : ils découvriront de nouvelles options de jeu ainsi qu'une interface de connection simplifiée.

Un système de tutorial permet également aux novices de s'initier petit à petit aux subtilités de la survie dans l'arène.

Avec plus de 30 arènes et 13 armes différentes, vous pourrez savourer de palpitants combats en multijoueurs, seul ou à plusieurs.









* 2.23 F/min

Découvrez la liste des points de vente proposant ce produit ou commandez directement **Tournament** sur :
www.gtinteractive.fr



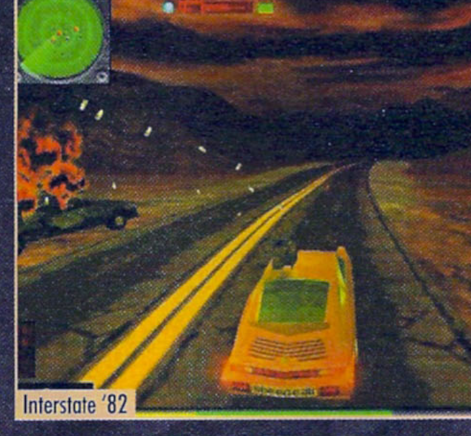


Reportage

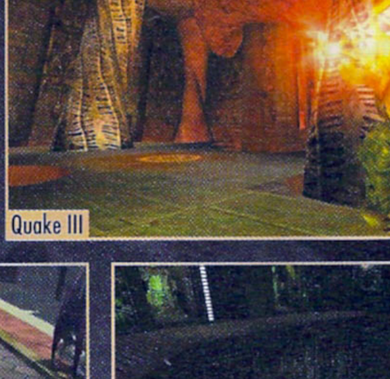
PAR WANDA

Même si je prie pour que ce type d'événement ne se généralise pas, il faut reconnaître que ces quelques jours passés en Écosse avec les développeurs d'Activision ont été vachement cool : j'ai eu le temps de bien voir leurs jeux pendant la journée, le plaisir de bien parler avec eux pendant les repas, et la joie de les voir un à un rouler sous la table en fin de soirée. Pffff. C'est dingue ce que les Américains tiennent mal la bière anglaise.


Battlezone II

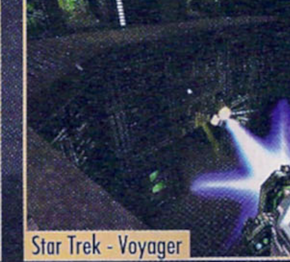

Interstate '82


Dark Reign II

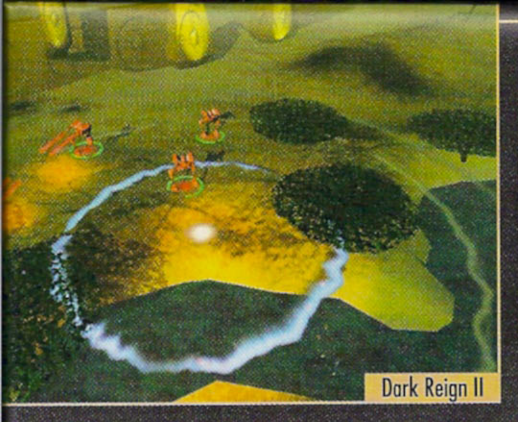

Quake III

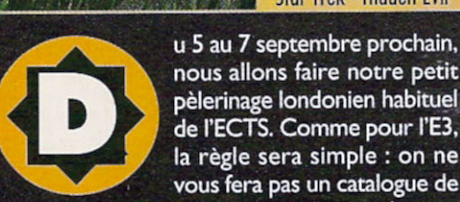


Star Trek - Hidden Evil


Star Trek - Voyager

L'Activate


Dark Reign II

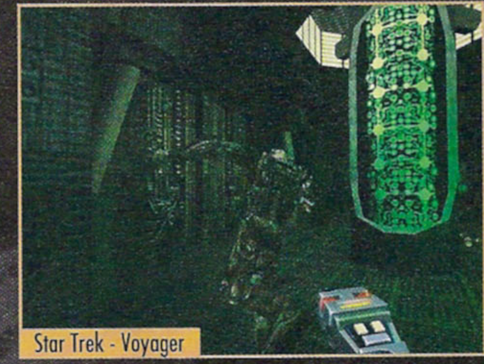


Star Trek - Hidden Evil


Battlezone II

Du 5 au 7 septembre prochain, nous allons faire notre petit pèlerinage londonien habituel de l'ECTS. Comme pour l'E3, la règle sera simple : on ne vous fera pas un catalogue de tout ce qu'on a vu. On vous parlera seulement des jeux qui nous ont marqués (dans le prochain numéro de Joy). Ben voilà. Comme l'Activate est l'ECTS privé d'Activision, c'est même tarif. Non mais ! Kesk'ils croient, ces éditeurs ? Qu'il leur suffit de nous offrir 2 nuits dans un hôtel de luxe, au cœur d'une des plus belles villes étrangères que j'ai jamais vues, avec bouffe locale, boissons pétillantes et spectacles folkloriques à discrétion pour avoir de la pub gratos sur des jeux merdiques ? Que nenni ! Ils peuvent se brosser pour que je parle de leurs petits softs à 3 balles. Car comme les grandes écoles, même les plus top moumoute, des éditeurs ne sont pas à l'abri des erreurs de sélection. Exemple : Soldier of Fortune (voir pages suivantes). En revanche, et c'est là que s'arrête la comparaison avec les grandes écoles, il leur arrive également de permettre l'éclosion de vraies petites merveilles. Exemple : Vampire : the Masquerade (voir en fin de magazine). Autre exemple : Battlezone II (voir juste après cette parenthèse qui, du coup, ne sert à rien mais bon). S'il n'a pas eu droit à son article à lui, c'est uniquement parce que je vous en ai parlé il y a quelques mois à peine. Sinon, vous n'y coupiez pas !

BATTLEZONE II...

Ben ouais. Battlezone II était un des jeux que je connaissais le mieux. Je croyais ne plus rien en attendre. Naïvement, je m'étais même imaginé pouvoir roupiller pendant la présentation. Quelle erreur. Même pas 3 secondes plus tard, j'avais les yeux rivés sur l'écran et la langue qui traînait par terre. Ce jeu est une tuerie. Comme au premier jour, je ne pensais plus qu'à une chose : y jouer, y jouer maintenant, y jouer tout de suite. Il faut dire que comme le jeu nous fait sortir du système solaire, les graphistes s'en sont donnés à cœur joie pour imaginer des planètes hallucinantes. On assiste à une telle débauche d'effets de lumière, de couleurs et de matières qu'il est difficile de rester indifférent. Et comme le cocktail action et stratégie est toujours aussi efficace... Battlezone II devrait faire un carton. D'ailleurs, les mecs de Pandemic Studios ont compté plus de 60 sites de fans dédiés à leur bébé à eux. Comble du comble : à partir des screenshots du 2 et de l'éditeur de niveau du 1, un mec a même pondu une « démo jouable de Battlezone II « !!! Arf. Enfin, en attendant la vraie, vous pouvez toujours récupérer celle-ci. Mais si vous aussi avez envie de réaliser une démo de BZ2, je vous conseille plutôt d'attendre quelques mois : non seulement vous aurez accès au vrai éditeur de BZ2, mais vous pourrez aussi récupérer tous les outils de développement de Pandemic.


Star Trek - Voyager

Eh oui, comme ils n'ont pas l'intention de développer un Battlezone III, ils vont tout nous livrer sur le Net, ainsi que leur code serveur. Ohé, Willman et Fraggle ! Vous avez entendu ? On compte sur vous pour nous faire un petit serveur BZ2 - au moins - sur www.joystick.fr !

... ET LES AUTRES

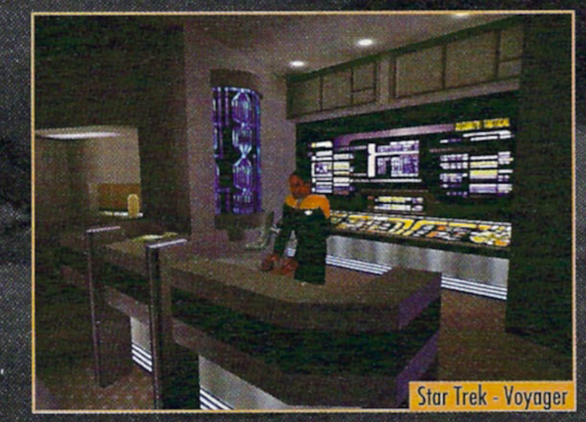
C'est très injuste pour Dark Reign II, ce que je viens de dire là. Parce que mince, l'est bien cool lui aussi, vu que c'est encore Pandemic qui se cache derrière et qu'il partage pas mal de code avec BZ2. (Les outils de DR2 seront également livrés quand le jeu sortira.) Mais bon, quand je suis allée voir Pandemic, en avril dernier, c'est vrai que je me suis plus attardée sur DR2, qui était tout nouveau pour moi, que sur BZ2, dont je connaissais déjà le concept. Alors évidemment, l'effet de surprise a été moins grand quand je l'ai revu fin juillet. Ou est-ce que je pense déjà au prochain jeu de

d'Activision

L'Activate d'Activision


Dark Reign II

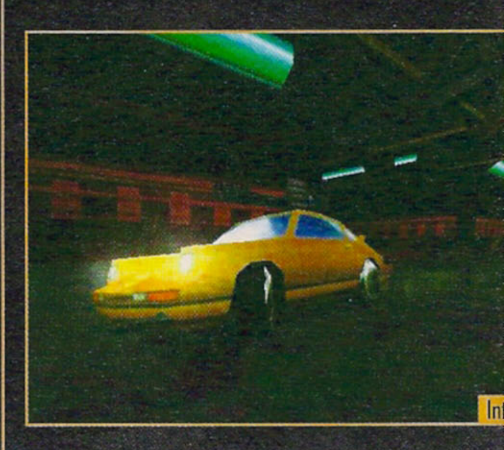

Quake III


Star Trek - Voyager

Pandemic, qui sera un Straction d'un genre encore nouveau ? Hum... Allez savoir. En attendant, et pour reprendre le fil de cet Activate, j'ai également eu le plaisir de revoir Zach Norman et son Interstate '82, ainsi que Graeme Devine et son Quake III : Arena. I'82 a très clairement vieilli sur le plan technique, mais il dégage toujours une ambiance « Miami Vice » assez jubilatoire, notamment dans les 30 minutes de scènes cinématiques que nous réserve le jeu sur fond musical de circonstance (Devo et compagnie). Quant à Q3A, aussi incroyable que cela paraisse, après l'interview de Carmack, après les releases successives de sa version test, il réussit encore à livrer des secrets. Enfin, pour conclure cet Activate, j'ai également découvert 2 jeux sous licence Star Trek (encore !?!) qui paraissent assez prometteurs. Traduction : indépendamment de leur licence, ils ont l'air d'être de vrais jeux. Wahou ! Moi qui n'aime pas trop les jeux d'aventure, j'ai été plutôt séduite par Hidden Evil. Du coup, j'ai tendance à me dire que les fans devraient adorer. Pour Voyager, je suis un peu plus mitigée : le jeu est encore assez loin de la date de sortie, et je n'en ai pas vu grand-chose. Cela dit, les promesses sont alléchantes, et les gars de Raven Software ne sont pas franchement des débutants dans le


Battlezone II


Star Trek - Hidden Evil


Int

développement de jeux d'action. Comme, ils ont même parfois tendance à trop bien faire (voir reportage Soldier of Fortune...), Voyager a peu de chances de trop nous décevoir.

Battlezone II
Session de rattrapage

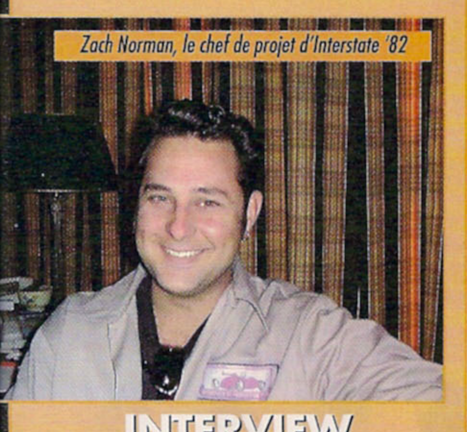
GENRE : STRACTION (STRATÉGIE / ACTION)
DÉV. : PANDEMIC STUDIOS, ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE - NOVEMBRE 1999
SITE WEB : WWW.PANDEMICSTUDIOS.COM

Quarante missions au total (25 solo et 15 multi). Interface plus accessible (pour les débutants) et plus détaillée (pour la maîtrise de la partie stratégie). Intelligence Artificielle sachant utiliser toutes les armes. Indication en permanence de l'objectif. Icônes pour faciliter la gestion des unités. Atelier de conception pour créer ses unités en kit. Partie « piéton » étoffée : davantage d'armes, mais aussi de dangers (bestioles diverses). Impact de la météo sur le gameplay (pluie = moins de visibilité ; neige = ralentissements, etc.). Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. Si je raconte tout, lansolo va me faire la gueule. Et un lan de mauvaise humeur est pour moi un danger beaucoup plus immédiat que 3 tonnes de mails d'insultes de votre part.

Dark Reign II
Session de rattrapage

GENRE : STR (STRATÉGIE TEMPS RÉEL)
DÉV. : PANDEMIC STUDIOS, ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : HIVER 1999/2000
SITE WEB : WWW.PANDEMICSTUDIOS.COM

Deux camps. 10 environnements successifs par camp en solo (Terre, puis station spatiale, puis autres planètes), avec plusieurs missions dans chacun. 15 à 20 unités par camp (unités amphibies, montgolfières de transport de troupes, sondes caméras, mines traqueuses, etc.). Gestionnaire et Intelligence Artificielle d'équipe. Upgrade des bâtiments par adjonction de blocs (fruits de la recherche). Physique et échelle réelles. Succession du jour et de la nuit (avec unités efficaces dans l'un, et nulles dans l'autre). Caméra libre. Top moumoute.


Zach Norman, le chef de projet d'Interstate '82

INTERVIEW ZACH NORMAN

Joystick : Pourquoi autant de retard ?
Zach Norman : J'ai été privé d'une partie de mon équipe pendant quelques mois. Ils avaient besoin de bras pour finir Call To Power. À la fin, ils étaient 50.

Avec tout ce retard, tu n'as pas peur qu'il ait pris un coup de vieux, ton jeu, sur le plan de la technologie ? Quand on le compare à Midtown Madness ou à...
...Vous trouvez que c'est moche Heavy Gear II ? Si oui, ben l'82 sera moche. C'est le même moteur. Mais ce n'est pas que ça, un jeu. Et puis, il faut que vous autres journalistes arrêtiez de comparer des choses qui ne sont pas comparables. Midtown Madness, c'est un environnement unique : Chicago. Dans l'82, nous en avons beaucoup plus. Et puis l'82 n'est pas le même type de jeu. Notre moteur ne fait pas les mêmes choses. On ne descend pas de voiture dans Midtown Madness. Il n'y a pas d'intérieurs. C'est toujours le même problème quand on veut réunir plusieurs genres : on est comparé à chacun d'entre eux. Et pris individuellement, évidemment, on est moins bien que chacun.

Sur quoi tu vas bosser après l'82 ?
Je ne sais pas encore. Je vais peut-être écrire des scénarios de films de pub. En tout cas, si je recommence un jeu, ça ne sera pas un autre Interstate. Enfin, à part si les joueurs sont fous de celui-ci et m'en réclament un autre à cor et à cri.

Une dernière question : ton père a gagné les Oscars et Golden Globes Awards du meilleur scénario et du meilleur film pour Shakespeare in Love. Est-ce vrai que tu as quelque chose à voir là-dedans ?
Oui, c'est moi qui lui ai donné l'idée initiale.

Interstate '82
Session de rattrapage

GENRE : ACTION
DÉV. : ACTIVISION, ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1999
SITE WEB : WWW.ACTIVISION.COM

Scénario super travaillé qui vous plonge au cœur d'une conspiration, avec épisodes genre assassinat de Reagan. Missions en voiture et à pied. Voitures customisables par drag & drop super bien foutu. Arsenal offensif et défensif plein de surprises. Caméras multiples. Différents niveaux de difficulté. Carte dynamique en surimpression. Musiques et costumes d'époque.

Quake III Arena
Séquence découverte (si, si)

GENRE : QUAKE-LIKE
DÉV. : ID SOFTWARE, ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : FIN 1999 (SANS GARANTIE)
SITE WEB : WWW.IDSOFTWARE.COM

Le jeu final, en mode solo, sera mis en scène comme une succession d'épreuves à difficulté croissante. Vos adversaires seront des (ro)bots dont l'Intelligence Artificielle simule un comportement humain. Traduction : ils bougeront librement sur toute la map sans savoir à l'avance où vous êtes, ils auront les mêmes aptitudes que vous (leurs armes ne seront pas plus puissantes, ni leurs tirs plus précis), et ils trouveront les mêmes ressources aux mêmes endroits (armes, munitions, etc.). Chacune des 6 manches prévues sera constituée de 4 matchs : 3 contre 2 à 6 (selon les maps) « bots de base », et 1 contre 1 « bot champion » à chaque manche plus puissant. La progression dans la difficulté viendra de la combinaison entre maps de plus en plus périlleuses, et bots de plus en plus tordus. Pour chaque match, vous découvrirez une nouvelle map. Petit calcul rapide : ça nous fait donc un total de 24 maps, dont 6 dédiées au 1 contre 1. Et il y aura 6 maps CTF en plus. La map q3test1 (test de la compatibilité du moteur 3D avec les cartes vidéo du marché, map 6 joueurs) et la map q3tourney (test du gameplay en 1 contre 1 et du mode tournoi) se situeront dans la deuxième manche d'épreuves. La map q3test2 (test des protocoles réseau, map 4 joueurs) sera dans la sixième et dernière manche.

Toutes les armes sont actuellement disponibles dans la version test. Il suffit d'ouvrir la console et d'y taper « devmap <nomdelamap> (q3test1, q3test2, q3tourney) », puis « give all » pour toutes les découvrir, à quelques détails graphiques et sonores près. Autre bonne nouvelle : l'interface utilisateur est totalement séparée du jeu et les auteurs de mods pourront l'adapter à leurs besoins. Avant la version finale, il y aura une dernière release majeure du test, qui nous livrera un bot. Contrairement à ce qu'annonçait John Carmack il y a quelques mois, la démo ne sortira qu'après le jeu. Et là, tout est dit.

Star Trek Voyager, Elite Force - séquence découverte

GENRE : QUAKE-LIKE TACTIQUE
DÉV. : RAVEN SOFTWARE, ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2000
SITE WEB : WWW.RAVENSOFT.COM

Sur la base du moteur de Quake III, Voyager rajoute au Quake-like une dimension tactique intéressante. L'objectif du jeu solo sera de protéger l'Enterprise des attaques extérieures, ainsi que d'explorer les environs. Avec la technologie de bots d'Id, vous aurez des coéquipiers intelligents, qu'ils soient civils (ex. : mécanos) ou militaires, et vous pourrez leur donner des ordres. En multi, vous pourrez jouer 5 races, en plus des humains : Klingons, Borgs, etc.

Star Trek : Insurrection, Hidden Evil - séquence découverte

GENRE : AVENTURE
DÉV. : PRESTO STUDIOS, ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1999
SITE WEB : WWW.PRESTO.COM

Neuf mois après Insurrection, vous revenez sur les lieux du crime, avec de nouveaux persos et de nouvelles technologies. Mission archéologique, mission de survie... Vous êtes un jeune officier de Starfleet en 3D et, sous les ordres de Picard et de Data (grâce à tous les gadgets qui vont bien), vous avancez de mission en mission dans un univers en 2D. Enquêtes en environnement hostile, combats avec d'autres persos en 3D... Ce jeu se veut « un épisode dont vous êtes le héros ».


Interstate '82


Quake III

Le top de la rédac'

ON-LINE

HALF-LIFE COUNTERSTRIKE
INDEPENDANTS
BATTLEZONE
ACTIVISION
AGE OF EMPIRES
MICROSOFT
HIDDEN & DANGEROUS
ILLUSION SOFTWORKS
QUAKE 3 TEST
ID SOFTWARE
TRIBES
DYNAMIX
ULTIMA ONLINE
ORIGIN
EVERQUEST
989 STUDIOS

ARCADE/ACTION

NEED FOR SPEED 4
ELECTRONIC ARTS
MIDTOWN MADNESS
ANGEL
HALF-LIFE
VALVE
QUAKE 2 & MODS
ID SOFTWARE
MOTOCROSS MADNESS
MICROSOFT



STRATÉGIE



HEROES 3
NEW WORLD
CIVILIZATION : CALL TO POWER
ACTIVISION
TOTAL A. : CONTRE-ATTAQUE
CAVEDOG

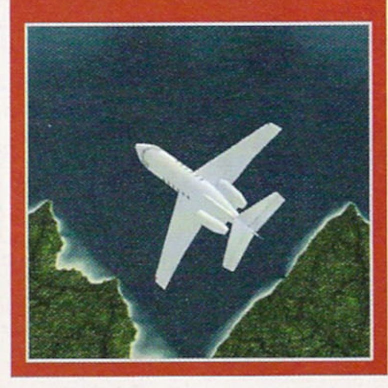


WARGAME

CLOSE COMBAT 3
ATOMIC GAMES
THE OPERATIONAL ART OF WAR
EMPIRE
STEEL PANTHERS 3
SSI
GETTYSBURG
FIRAXIS

SIMULATION

FLY !
TERMINAL REALITY
MECHWARRIOR 3
ZIPPER
X-WING ALLIANCE
TOTALLY GAMES
FALCON 4.0
MICROPROSE
MONACO GPRS 2
UBI SOFT
TOCA 2
CODEMASTERS
GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS
FIFA 99
EA SPORTS
RAINBOW 6
RED STORM



AVENTURE

DISCWORLD NOIR
PERFECT ENTERTAINMENT
GRIM FANDANGO
LUCASARTS
X-FILES
FOX INTERACTIVE
RIVEN
CYAN

JEUX DE RÔLE

MIGHT & MAGIC 7
NEW WORLD
BALDUR'S GATE
BIOWARE/BLACK ISLE
FALLOUT 2
INTERPLAY
DAGGERFALL
BETHESDA







LE TOP PREVIOU

RALLY 99
SIMULATION
MAGNETIC FIELDS
HOMEWORLD
STRATÉGIE
RELIC
AGE OF EMPIRES 2
STRATÉGIE
MICROSOFT
DIABLO 2
ACTION
BLIZZARD

La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.

	Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)		Fonctionne directement sous Windows 95	40 Beuark
	Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)		Fonctionne sous Windows NT 4.0	50 Moyen
	Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)		Fonctionne sous DOS	60 Pas mal
	Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)		Fonctionne en mode DOS avec Windows 95	70 Bien
	Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)		Utilise le MMX	80 Très bien
	Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)		Compatible avec le ForceFeed-Back Pro, joystick à retour de force Microsoft	90 Exceptionnel



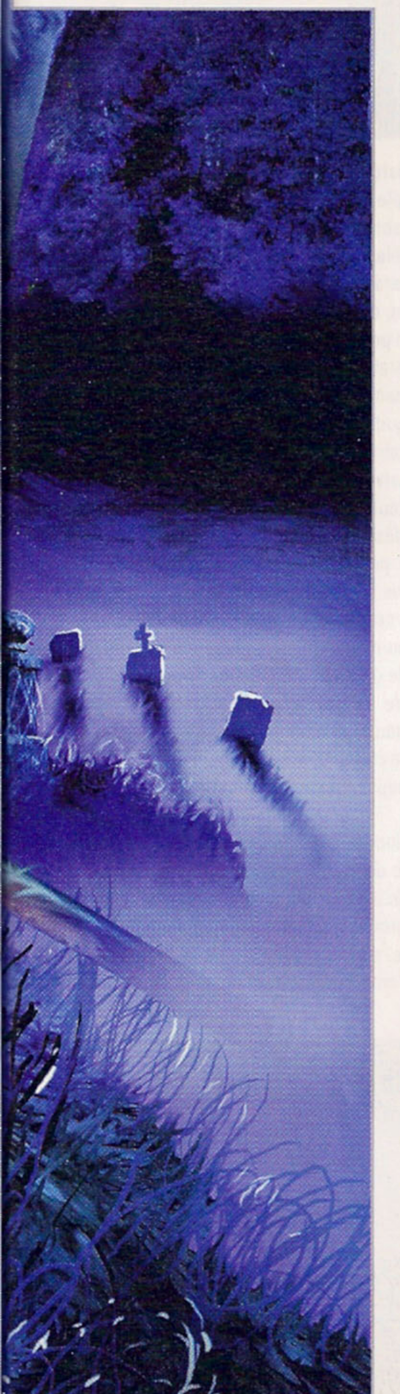
Darkstone

Jeu de rôle/Action pour tous joueurs - PC CD-Rom



Des caisses, des poteries, des vasques, vous en briserez par tonnes pour extirper les trésors qu'ils contiennent. Mais attention à vous y prendre méthodiquement, car au milieu de tous ces débris, il est facile de passer à côté d'un objet important.





Chaque fois que Bob Arctor et moi parlons de Darkstone, il prend un petit air rêveur et dit « un bon p'tit jeu, ça... ouais, un bon p'tit jeu... », avec cet air paternel que prennent les personnes âgées qui n'ont jamais eu d'enfant et s'attachent au petit-fils d'un ami. Moi aussi je trouve que Darkstone est un bon p'tit jeu attachant et tout.

Ça me rend fier, qu'on sorte finalement en France un produit qui n'est pas honteux. Car ça devenait douloureux d'associer systématiquement « jeu français » à « foirage complet ». D'ailleurs, j'ai beau fouiller dans ma cervelle, impossible de me souvenir du dernier bon jeu français. Curieux, je pose la question autour de moi :

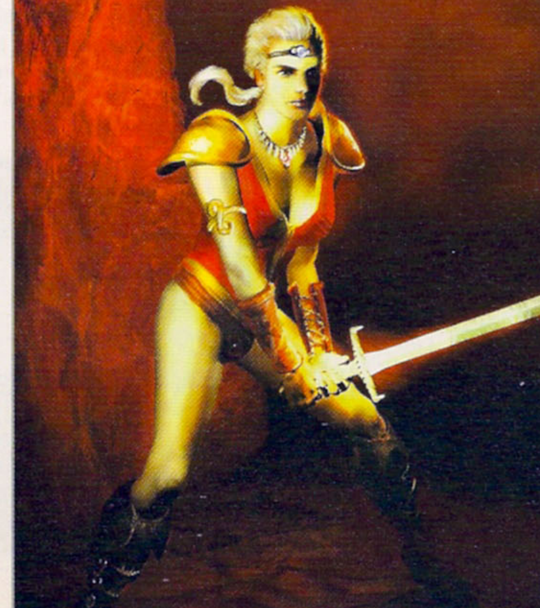
Wanda : Un bon jeu français ? Récent ? Mais j'en sais rien... C'est quoi cette question ?

Pete Boule : Outcast... Non, c'est belge... Euh... ah oui, Dark Earth ! (97)

Capt'ain Ta Race : Le Loto.

Casque : F1 Monaco Grand Prix Simulation.(98)

Iansolo : (longue réflexion) euh... Moto Racer ? C'est super vieux, non ? (97)





Bref, Darkstone est une rareté. Mais français ou pas français, passons ce programme à la moulinette. Après tout, nous sommes là pour ça.

Sous le soleil de Diablo

Pas de doute là-dessus, Diablo a énormément marqué Darkstone. Interface très proche, principe quasi identique et génération aléatoire des aventures. Mais peut-être ne connaissez-vous pas Diablo, alors laissez-moi plutôt vous présenter Darkstone :

Il s'agit d'un jeu de rôle/action. On y joue simultanément deux personnages, ou plus précisément, tandis que l'on joue l'un des deux personnages, l'ordinateur se charge de l'autre (il est bien sûr possible d'échanger à tout moment son personnage avec celui de l'ordinateur). Comme dans tout jeu de rôle, on commence par définir la profession de ses personnages. Par contre, dans Darkstone, la création s'arrête ici, la classe choisie





Pas de doute là-dessus, Diablo a énormément marqué Darkstone.



définissant aussi le sexe, l'apparence et les caractéristiques (reportez-vous à l'encart « Un héros est né : Paul Groin » pour plus de précisions sur la création des personnages). C'est donc déjà parti, il ne reste plus qu'à sauver l'univers. Et il a bien besoin d'être sauvé. Partout, des monstres hantent ce joli monde en 3D, et le gros du jeu consistera à les occire. Plus vous vous éloignez de la ville de départ, plus puissants sont les ennemis rencontrés. La principale source de points d'expérience est le nombre de points de dégâts que vous infligez aux ennemis. L'autre moyen d'assurer la progression de son personnage est de résoudre des quêtes. Ces dernières se révèlent très simples. Il s'agit presque toujours d'aller chercher un objet au fin fond d'un donjon, de le rapporter à la bonne personne pour ainsi récolter amour, gloire, beauté, et surtout or et points d'expérience. Mais ces quêtes basiques sont combinées entre elles par le générateur aléatoire, pour donner des histoires encore plus complexes.

Ce vieux schnock a tout piqué au Père Fouras : il a fait une razzia dans sa garde-robe et a la même voix de vieillard de pacotille. Permettez-moi de pester au passage contre les doublages, très pros, mais terriblement insipides. ▼



Exemple : le dieu Héras n'est plus adoré. S'il ne trouve personne pour prier pour lui, il va mourir. Un panneau illisible semble donner la clé d'un trésor inaccessible. Un moine perd la tête et s'angoisse. Un pauvre erre n'y voit presque plus rien, et seule une relique se trouvant dans un donjon placé non loin pourra le sauver.

La solution apparaît à mesure que vous résolvez les sous-quêtes : vous commencez par descendre casser du monstre dans le donjon, et y découvrez (après avoir résolu quelques énigmes supplémentaires au passage) la fameuse relique que vous rapportez au malvoyant, qui retrouve 10/10 aux deux yeux (mieux qu'avec Afflelou) et vous offre une loupe en récompense. Celle-ci vous sert à déchiffrer ce qui est inscrit sur le panneau. Les indications vous permettent de trouver le fameux trésor : une Bible vierge. Vous apportez la fameuse Bible au dieu qui y inscrit ses paroles et écrit ainsi un livre de révélations, livre qu'il faut enfin apporter au moine qui a perdu la foi. Il ne reste plus alors qu'à retrouver le dieu que vous venez de sauver de l'oubli, pour qu'il vous offre la suprême récompense : un cristal magique. Huit cristaux permettent de s'approprier l'Épée Céleste, la seule arme capable de terrasser le grand méchant de l'histoire... Plus que sept cristaux à retrouver, donc : c'est reparti pour un tour.

Voilà pour le principe général des quêtes. Certaines sont plus complexes, avec de vraies énigmes à résoudre, mais elles ne vous feront jamais bloquer plus d'une poignée de minutes : ces quêtes servent principalement à aérer le jeu. Que reste-t-il donc à nous mettre sous la dent si les aventures sont si simples ? Casser du monstre, évidemment, exactement comme dans Diablo.





Un héros est né : Paul Groin

Au moment de la création du personnage, on a le choix entre 8 classes, qui sont en fait les versions mâle et femelle de 4 professions bien connues des rôlistes : Guerrier, Voleur, Prêtre et Magicien. Unique différence entre ces professions : les compétences auxquelles ils ont accès. À part cela, ils peuvent utiliser toutes les armes (à condition d'avoir les caractéristiques nécessaires, par exemple suffisamment de force pour manier une épée) et tous les sorts (à condition d'avoir assez de points de magie pour les apprendre).

Voici donc comment est défini votre personnage : Classe (qui inclut le sexe), Âge, Caractéristiques (Force, Magie, Dextérité, Vitalité), Niveau, Points de vie (Vitalité x 3), Points de magie (Magie x 3), Classe d'armure, Points d'expérience et Inventaire.

Comme je l'expliquais plus avant, les sorts sont communs à toutes les classes. Il n'y a pas, par exemple, de sorts exclusivement réservés aux magiciens ou aux prêtres ; un guerrier alignant un nombre de points de magie suffisant pourra lancer exactement les mêmes sorts que ceux d'un magicien. Par contre, il n'en va pas de même pour les compétences : un guerrier peut apprendre à marchander, réparer son matériel ou améliorer son efficacité au combat, etc., autant de compétences inaccessibles à un magicien qui, lui, apprendra à se changer en lycanthrope, à récupérer plus vite ses points de magie, ou à identifier les objets. Au total, 7 compétences sont accessibles à chacune des 4 professions.

Puisque l'on joue deux personnages à la fois, la meilleure des combinaisons - à mon avis - est de jouer un magicien, et de laisser à l'ordinateur le soin de vous couvrir, soit avec un attaquant au corps à corps (plutôt un guerrier), soit avec un attaquant à l'arme de jet (plutôt un voleur). Deux lanceurs de sorts font aussi très bien l'affaire. Par contre, une équipe sans lanceur de sorts va droit à la catastrophe.

Voilà, mes personnages sont créés. Paul Groin et Micheline Truie sont prêts à entrer dans la légende.





◄ *Toujours dans la ville, se trouve un camp d'entraînement. Aguerrissez-vous aux différentes techniques de combat (corps à corps, armes de jet et sortilèges) avant de sortir prendre et donner des coups.*

Tuer monstres. Prendre trésors.

Si le squelette du jeu est constitué de quêtes, sa musculature, elle, est faite de combats. Et comme dans Diablo, c'est le plus grand plaisir qu'il nous donne : tuer des monstres, piller leurs trésors, gagner en expérience, trouver de nouvelles armes, armures, objets magiques, apprendre de nouveaux sorts en compétence et repartir au combat. Les combats sont en temps réel. Il est même possible de fuir si les ennemis sont assez lents. Ils tenteront de vous suivre et abandonneront en cours de route. Il n'y a donc aucune rupture entre exploration et combat, ce qui donne une agréable sensation d'immersion. Durant les combats, comme dans le reste du jeu, on ne dirige qu'un seul personnage à la fois. Il suffit de cliquer sur un monstre pour que votre héros l'attaque. Petite remarque ici : il est assez désagréable de constater que le personnage que l'on joue ne réagit pas automatiquement quand il est attaqué. Il ne fuit pas, ne riposte pas. Non, il encaisse les coups comme un imbécile. On conçoit aisément qu'il s'agit ici d'un choix des concepteurs pour obliger le joueur à se concentrer en permanence sur la partie. Cependant, cette absence de réflexe chez le personnage que l'on incarne donne parfois une sensation d'absence de vie ; l'icône semble alors n'être qu'un pantin sans vie.

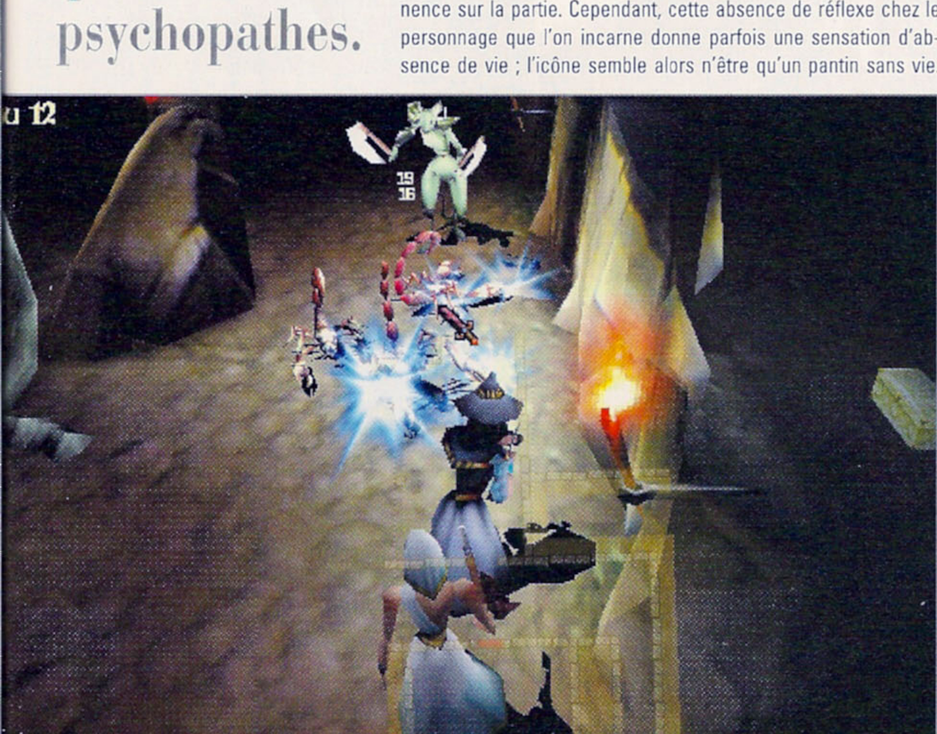
On aurait encore une fois apprécié de se battre contre autre chose que de rustres psychopathes.



Par contre, le personnage joué par l'ordinateur fait preuve d'un tout petit peu plus d'initiative : il attaque, à distance ou au corps à corps, et lance des sorts si vous l'y autorisez. Sorts de soins sur vous ou lui-même, ou sorts offensifs. Il reste à regretter que la possibilité de paramétrer les réactions de l'I.A., comme c'est le cas dans Baldur's Gate, ne soit pas proposée en option. On aurait aimé que l'ordinateur soit capable de chercher une arme dans l'inventaire pour remplacer celle qu'il vient de casser, par exemple. Mais non, il fonce sur l'ennemi et le frappe avec ses poings alors qu'il a une formidable épée magique dans son sac. Cette remarque est d'ailleurs valable pour toute l'I.A. en général. Car dans le même registre, si les monstres se replient parfois, c'est là leur unique fantaisie. À part ça, ils foncent sur vous dès que vous entrez dans leur champ d'action. On aurait encore une fois apprécié de se battre contre autre chose que de rustres psychopathes.

Grosbilisons jusqu'à la déraison

Ultime plaisir de Darkstone : chérir ses personnages, les voir grandir, choisir leurs sorts, choisir comment répartir les points de caractéristiques que chaque nouveau niveau nous permet de leur ajouter. Car les caractéristiques servent de paliers. Ainsi, plus les armes sont puissantes, plus elles nécessitent des caractéristiques élevées. Un arc faisant beaucoup de dégâts, par exemple, demandera beaucoup de dextérité. Il en va de même pour l'armure. Les plus épaisses ne peuvent être portées qu'à condition d'afficher la Vitalité ou la Force suffisantes. L'apprentissage des sortilèges suit la même règle ; « Invisibilité », un sort d'assez haut niveau, demandera 55 points de magie. Répartir ses caractéristiques relève de la stratégie. Par exemple, il faudra bien cesser, à moment donné, de ne donner que des points de magie à votre sorcière pour augmenter sa force, et lui permettre enfin de porter une armure décente. Prenez bien soin de votre matériel également. Chaque objet s'use à force d'encaisser des coups, et il faudra aller voir Gunther le forgeron pour réparer tout cela à un



INTERVIEW

Paul Cuisset, chef de projet, co-développeur et co-scénariste de Darkstone

Dire de Paul Cuisset qu'il est développeur de jeux vidéo, c'est un peu comme dire de Mick Jagger qu'il est chanteur : le mot est faible. Depuis quinze ans, il n'a cessé d'abreuver nos micros de hits. Peut-être Space Harrier, ou Bio Challenge ne vous disent-ils rien. Ils étaient pourtant, à l'époque, des références absolues. Mais vous n'avez pas pu passer à côté d'Another World (92), Flashback (93), Fade To Black (95) et Moto Racer (97), pour lesquels il a porté la casquette de chef de projet, scénariste, développeur, cuistot, ou au moins occupé l'un de ces postes. Interviewé dans le n° 1 de Joystick, Paul Cuisset ne fait que de rarissimes apparitions dans les médias, et il aura fallu attendre 106 numéros de Joystick pour avoir à nouveau l'honneur de sa présence.

Joystick : Ça me fait tout bizarre d'interviewer Paul Cuisset, parce que je ne sais pas si tu t'en souviens, mais la dernière interview que j'ai lue de toi date de janvier 90, dans le n° 1 de Joy !

Paul Cuisset : Oui, je m'en souviens très bien.

Tu parlais des espoirs que tu mettais dans le CD-Rom et ses 600 Mo de capacité de stockage, ainsi que des progrès des machines du futur qui rendraient possibles des jeux intégrant des séquences filmées et cinématiques. On a effectivement vu le jeu vidéo se métamorphoser, et je me demande, du coup, qu'est-ce qui n'a pas changé depuis dix ans ?

Ce qui n'a pas changé, c'est que je prends toujours énormément de plaisir à écrire des jeux. L'autre chose qui est restée, c'est l'importance du gameplay. Les machines ont changé, la manière de développer aussi, mais un gameplay réussi est toujours aussi difficile à obtenir. Avant, on se concentrait sur le gameplay parce qu'on n'avait que ça à se mettre sous la dent. Le graphisme, c'était des cubes, le son était inaudible, alors il fallait se débrouiller avec ce qu'il nous restait. Aujourd'hui, faire un beau jeu en 3D avec un son de qualité CD est accessible à tous. Du coup, la beauté est monnaie courante, et ce qui reste important, c'est que le joueur s'accroche au jeu. La difficulté consiste donc à rester fidèle à l'esprit d'origine, quand on se concentrait sur un concept fort et sur le gameplay, parce qu'on n'avait rien d'autre.

Il y a dix ans, il n'y avait pas de règle pour faire un jeu vidéo. Chacun faisait sa tambouille artisanale dans son coin. Est-ce que maintenant les choses ont changé ? Est-ce qu'aujourd'hui il y a une manière académique de donner naissance à un jeu ?

Oui et non. Des recettes existent, que l'on a héritées de ces années d'expérience. Il y a effectivement des méthodes pour mettre en place un projet, car un jeu vidéo nécessite maintenant de grosses équipes, de gros budgets, une logistique et un suivi importants. Mais je crois que pour réussir un jeu, là, il n'y a pas de recette. Pire, en faisant un jeu, on n'est pas forcément satisfait du résultat final, souvent à cause de choix faits en cours de développement, et on se rend compte après qu'ils n'étaient pas bons. Il est alors trop tard pour intervenir, et on doit se trimballer cet héritage jusqu'au bout du développement. Après, il faut faire en sorte que le jeu soit bien quand même. Ça peut résider dans des détails indétectables en début de développement. C'est là toute la difficulté de créer un jeu. Aujourd'hui, dans un premier temps, on fait des études très poussées sur papier, l'équivalent des scénarios et storyboards pour le cinéma. C'est une étape très riche mais aussi très dangereuse, car il est très difficile de juger sur papier de la qualité du gameplay du jeu que l'on conçoit.

Il y a dix ans, en France, le jeu vidéo était en effervescence. Aujourd'hui c'est presque le néant en comparaison. Que s'est-il passé ?

Pour mes premiers jeux, on était deux à travailler. Leur développement prenait de quatre à six mois. Aujourd'hui, il faut bien plus de temps, des équipes plus nombreuses et très pointues. Tout ça coûte beaucoup d'argent. Il faut les reins solides pour se lancer dans une telle aventure. De nos jours, faire un jeu à deux tient du miracle. Remarque, pour Darkstone, on n'était que quatre et ça n'a pris que dix-huit mois.

Justement, parlons maintenant de Darkstone : la première chose qui m'a sauté aux yeux, c'est que c'est très inspiré de Diablo.



Tout à fait. Je suis un grand fan de Diablo, et il a beaucoup marqué Darkstone. Mais on ne s'est pas dit « on va faire Diablo 2 ». Il n'y a que Blizzard qui puisse le faire. On a avant tout essayé de faire un jeu qui tienne la route, en mettant l'accent sur la durée de vie et la possibilité d'y rejouer. C'est pour ça que nous avons opté pour la génération aléatoire de donjons. Ce choix de la génération aléatoire s'est aussi fait parce qu'on se demandait comment, à quatre, on pourrait faire un jeu assez vaste sans avoir à mapper à la main des kilomètres de catacombes, ainsi que tous les mondes. L'idée est donc venue tout naturellement. Au début, on avait un système beaucoup plus avancé de génération de quêtes, mais il ne marchait pas vraiment bien. On rêvait d'une machine qui générerait à chaque fois un scénario véritablement original, et je pense que c'est la voie vers laquelle nous irons dans le futur, parce que c'est le rêve pour un développeur : se surprendre lui-même en jouant à son propre jeu.

À la base, tu écris les jeux pour toi ?

Bien sûr ! Quand on crée un jeu, c'est avec l'espoir qu'on pourra nous aussi y jouer. Parce qu'on ne voit rien sortir qui nous branche complètement... Alors, avec mon équipe, on fait notre jeu, avec nos idées. Darkstone, c'était un projet particulièrement frais, car contrairement à ce que nous avons produit ces dernières années, on l'a écrit avant tout pour notre plaisir.

Aujourd'hui, les jeux qui ne sont encore que des idées sur du papier, ces jeux s'ils sortent un jour, seront finis dans deux à trois ans. Sur quelles technologies tablent-ils ?

On arrive à une certaine maturité de la technologie. Certes, les choses avancent ; on a du Bump mapping, des Nurbs, des lumières dynamiques, etc., mais la technologie n'est pas le plus important. Je crois à fond à la 3D parce que c'est quelque chose que j'aime programmer. On se balade dans un univers dans lequel les caméras changent. C'est super vivant. C'est évidemment la voie vers laquelle on se dirige. Les Nurbs remplaceront les polygones... mais ça ne rendra pas le jeu meilleur. En ce qui concerne l'intelligence des ennemis, elle augmente toujours avec le temps. Malheureusement, cette évolution est loin d'être aussi rapide que celle de la puissance des machines. Il ne faut pas oublier que si les ennemis étaient trop intelligents, les joueurs ne pourraient peut-être pas s'adapter. D'un autre côté, je parlais tout à l'heure de créer un programme capable de générer des univers aussi riches que ceux qu'un humain aurait écrits. Mais comme on est dans un domaine multimédia, il faut de l'image, et aussi du son. Je pense particulièrement à la synthèse vocale, qui permet de mettre, dans la bouche de personnages joués par l'ordinateur, des paroles générées par un système expert. C'est ce qu'on avait fait au début dans Darkstone, mais ça ne marchait pas complètement, et c'est pour ça qu'on a dû abandonner notre premier système de générateur de quêtes, qui prenait en compte beaucoup plus de variables ; on n'arrivait pas à créer des voix convenables. C'est à cause de ça que le générateur de Darkstone est un peu figé : il puise finalement de gros éléments dans une base de données restreinte.

Et des jeux qui comprennent la voix des joueurs ?

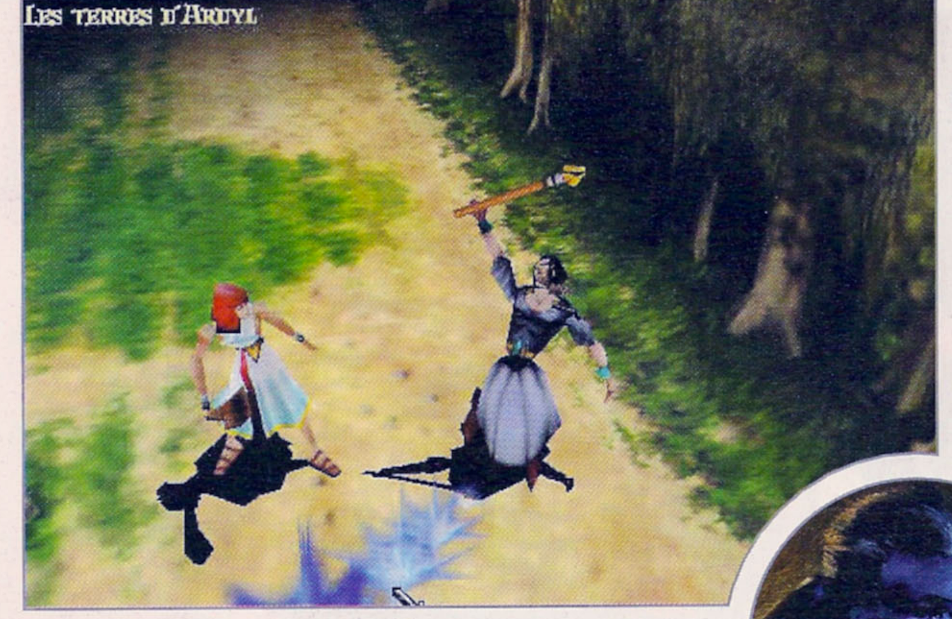
C'est dans le même esprit. J'ai fait des essais de reconnaissance vocale. C'est encore assez sommaire mais prometteur : on parlera directement aux personnages, qui reconnaîtront des mots clefs. Ça pourrait être mis en place dès aujourd'hui, mais uniquement dans des jeux en texte à l'ancienne mode. Reconnaissance et synthèse vocales sont deux domaines à creuser absolument, tout simplement parce qu'avec la seule souris et ses boutons, on est très limité pour l'interface. Ces technologies nous donneront d'énormes libertés.

Je sais que tu es avant tout un joueur. Sur quel jeu passes-tu tes nuits blanches en ce moment ?

Je n'ai pas eu le temps de toucher un autre jeu que Darkstone depuis six mois et c'est très frustrant. Quant au jeu que j'attends avant tout, c'est évidemment Diablo2.




■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 + CARTE 3D ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS
■ DÉVELOPPEUR DELPHINE SOFTWARE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 2



▲ Missile Magique est un sort de bas niveau qui restera longtemps le fer de lance de votre stratégie. Attention, certains monstres (souvent ceux qui utilisent ce sort) y sont insensibles.

tarif exorbitant ou, si l'un de vos personnages est un guerrier, ne pas oublier de lui faire régulièrement entretenir votre attirail. Dernier paramètre du jeu : la nourriture. Il serait trop bête de mourir de faim alors que vous étiez chargé de trésors... N'oubliez donc pas d'acquérir auprès de Perry le tavernier un bon poulet rôti et quelques pommes pour chacun. Un pique-nique improvisé sur un charnier d'hommes lézards est un moment de détente privilégié.

Miracle : le moteur n'exige qu'une petite configuration pour tourner.

Verdict : un jeu Balsen

C'est beau, l'interface est très réussie, tout particulièrement la prise en main de la caméra au pavé directionnel ; droite et gauche pour tourner autour des personnages, haut et bas pour zoomer et dézoomer. La touche TAB fait apparaître le plan des environs en surimpression, ce qui est très pratique pour s'orienter. Le moteur n'exige qu'une petite configuration pour tourner. Bruitages et musiques sont riches : ils jouent parfaitement leur rôle. D'ailleurs, petit miracle, je réalise que pour une fois, je n'ai pas viré la musique dans les options. Oui, décidément j'ai aimé Darkstone, et Pete Boule, grand fan du jeu, a trouvé cette expression qui le définit à merveille : « C'est un très bon jeu apéritif ». On se balade, c'est joli. On tue des monstres. On résout une poignée d'énigmes. On ne se prend presque jamais la tête. C'est l'idéal pour les joueurs qui n'ont pas de nuit blanche à consacrer à leur machine de jeu. On peut jouer une heure ou deux, puis laisser la partie en plan, pour s'y replonger avec plaisir le week-end suivant. Car l'immersion est loin d'être aussi intense que dans des jeux de rôle tels que Fallout ou Daggerfall. Mais comme les énigmes sont très simples, on ne se retrouvera pas complètement perdu en reprenant sa partie quelques jours plus tard. Ce manque d'implication risque cependant de frustrer beaucoup les accrocs du clavier. Diablo, qui suivait pourtant un principe parfaitement similaire, provoquait une bien plus grande dépendance que Darkstone. L'ambiance, un sentiment d'urgence, la puissante sensation d'être transporté ailleurs rendaient toujours douloureuse la descente, la fin d'une partie. Non, Darkstone fait partie d'une autre catégorie de jeu, plus proche de ce que l'on pouvait trouver sur console avec les Zelda d'avant Zelda 64 : un beau p'tit jeu, très distrayant.

Les hard core gamers peuvent toutefois mettre Darkstone à leur menu, à condition de se le servir comme entrée de leur repas vidéo, histoire de se mettre en appétit avant de dévorer quelque chose de plus consistant.

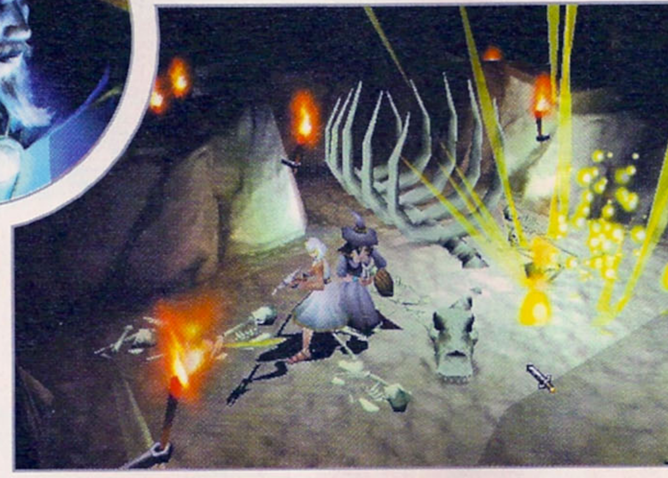
monsieur pomme de terre



▲ Trois angles de prise de vue sont disponibles, dont une vue du dessus qui s'avère parfois utile.



L'entrée d'un donjon. Son niveau est toujours précisé sur la carte, ce qui permet de savoir à l'avance si l'on a une chance d'en sortir vivant... Encore un effort pour faciliter la vie au joueur, mais qui affadit un peu le jeu : on prend toujours des risques calculés. ▶



- \+ Interface très légère, prise en main de la caméra particulièrement réussie.
- \+ Génération aléatoire de scénarios, qui permet de jouer trois campagnes de suite sans trop se lasser.
- \+ Enfin un successeur acceptable de Diablo.
- − Les doublages, quoique très pros, sont assez ratés parce que récités sans entrain ni talent.
- − Tout est un peu trop mâché pour le joueur, et les hard core gamers risquent de se sentir frustrés.
- − L'I.A. reste faible.
- − Le personnage ne réagit pas ni ne fuit quand on l'attaque. Il se contente de crier à l'aide.

EN DEUX MOTS

Un jeu de rôle simple et efficace. L'ambiance enivrante et sulfureuse de Diablo devient ici bucolique et bon enfant. Le grand public y trouvera certainement son compte, mais les joueurs les plus acharnés n'y trouveront qu'un apéritif. La faiblesse de l'I.A. et la facilité des énigmes risque de les décevoir également. Darkstone remplit pourtant à merveille sa fonction de distraction, mais ne génère pas une immersion aussi intense que les meilleurs jeux de rôle, y compris Diablo. Par contre, sa durée de vie lui est bien supérieure, ce qui fait de Darkstone le jeu idéal pour ceux qui n'ont plus de nuit blanche à consacrer à leur passion, ainsi que pour les nouveaux venus.







FAITES PARLER LA PUISSANCE

World Superbike

180 ch
à 15000tr/Mn
Freins 2x320 mm

Brembo

Amortisseur Showa

749,2 cc

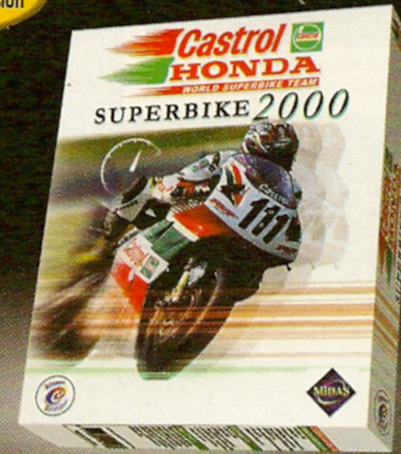
Disponible sur
PC CD-Rom et PlayStation

Rendez-vous avec

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

au Mondial du 2 roues :

Paris Expo, porte de Versailles, 75015 Paris,
du 1er au 10 octobre.
Stand Castrol : n° 581, Hall 1.



















Voici le grand retour de Command and Conquer, que l'on attendait au tournant. De son côté, Red Alert s'est pris un gros coup de vieux.

Command & Conquer
Soleil de Tiberium

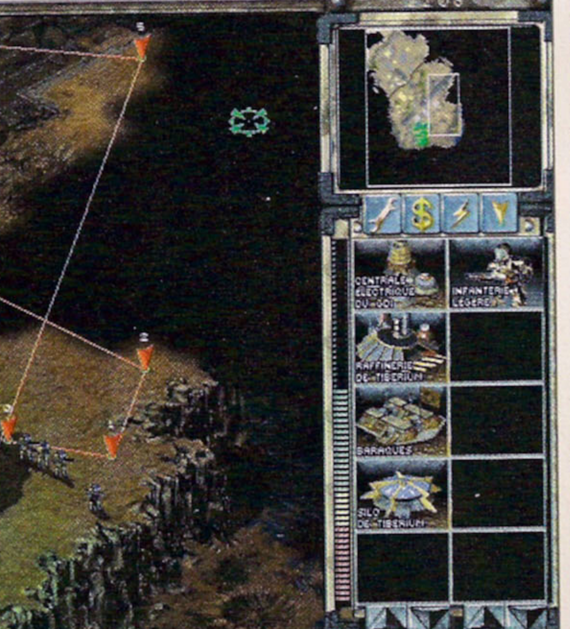
Stratégie temps réel pour tous joueurs - PC CD-Rom

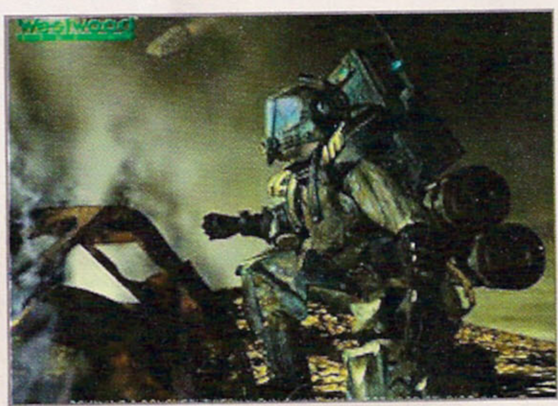


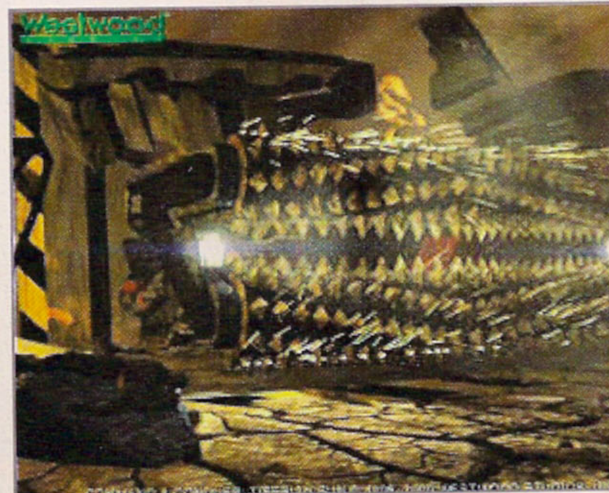
Retour aux sources. Les vieux de la vieille ont souvent débuté les jeux de stratégie en temps réel par deux titres intimement liés, à savoir Dune 2 ou Command and Conquer. C'était il y a cinq ans, et en jetant un coup d'œil objectif à ce que Westwood faisait à l'époque, on ne peut pas dire que tout ait changé dans ce domaine, et la concurrence a toujours pris ces jeux comme modèles de départ. C'est peut-être ce qui pousse ce célèbre développeur à sortir une suite de C&C, sa plus grande réussite. Mais le mérite attribué à l'ancienneté ne vaut pas grand-chose en soi : il faut aussi préciser que, depuis ce jeu, on aura rarement vu (pour ainsi dire jamais) deux camps antagonistes aussi équilibrés que le GDI (les bons) et le NOD (les méchants). Son principe était extrêmement simple : deux groupes s'affrontent sur des terrains en construisant des bases (ou contrairement à TA tous les immeubles doivent êtres accolés les uns aux autres) et en tentant de s'annihiler. Les coûts de construction sont payés avec le tiberium, matériel ultra-précieux situé à l'exacte frontière de l'algue et de l'uranium, et que l'on récolte avec des collecteurs. Ces derniers sont bien sûr vulnérables et le joueur aura vite fait de leur offrir une escorte. Mais bien d'autres dangers existaient sur le monde de C&C. On pourrait citer des chars ou des hélicoptères ultra destructeurs, mais aussi des satellites munis de canons à ions ou encore un bon missile thermonucléaire, sans parler des facétieux chars invisibles du Nod. Ah dieu, que ce jeu me rappelle des bons souvenirs au temps où je faisais courir monsieur pomme de terre en slip au milieu des champs de Tiberium !

Les amateurs seront heureux de savoir que depuis C&C ou Red Alert, rien ou presque n'a changé. Enfin, pour ce qui est des principes de base ; c'est bien simple. En prenant les commandes du jeu et en

▲Les premières missions GDI démarrent sur les chapeaux de roues.







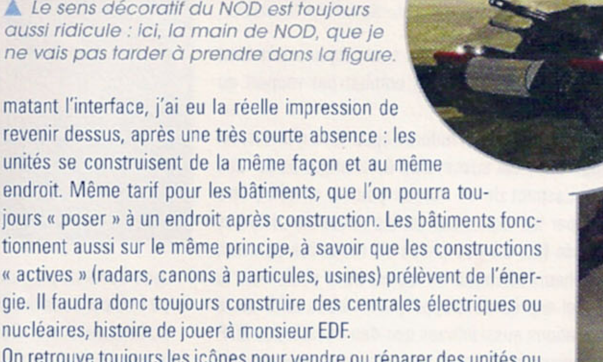
Deux camps d'une force et d'une mesquinerie égales.



Le plan de conquête : on y choisit la région que l'on va attaquer.

Le sens décoratif du NOD est toujours aussi ridicule : ici, la main de NOD, que je ne vais pas tarder à prendre dans la figure.

Les ponts sont tout à fait destructibles, comme d'habitude.

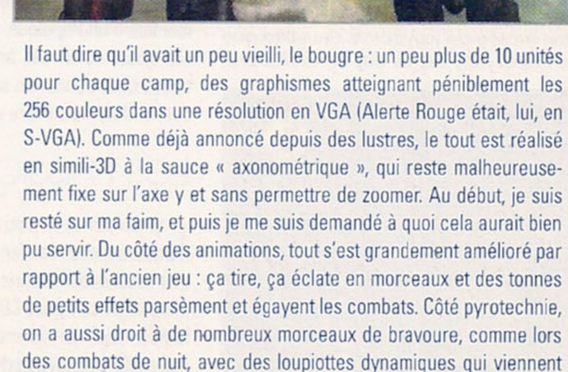


matant l'interface, j'ai eu la réelle impression de revenir dessus, après une très courte absence : les unités se construisent de la même façon et au même endroit. Même tarif pour les bâtiments, que l'on pourra toujours « poser » à un endroit après construction. Les bâtiments fonctionnent aussi sur le même principe, à savoir que les constructions « actives » (radars, canons à particules, usines) prélèvent de l'énergie. Il faudra donc toujours construire des centrales électriques ou nucléaires, histoire de jouer à monsieur EDF.

On retrouve toujours les icônes pour vendre ou réparer des unités ou des immeubles, ou encore couper le courant, histoire de se la jouer chasse au gaspi, mais aussi une icône pour créer des waypoints. À ce titre, je pense que celle-ci ne représente qu'une semi-réussite en regard des simples Shift et clics communs à tous les jeux de notre ère. Ici, on trace un chemin dans le vide pour y assigner des unités. Le véritable avantage est de pouvoir assigner à ce chemin toutes les productions d'un bâtiment. Toutes les unités, en sortant, iront immédiatement alors rejoindre le chemin de patrouille. Le camp GDI aura aussi la possibilité de faire réparer ses unités, s'il a pensé à créer un chemin, dont un point passe au-dessus d'un centre de réparations.

Un moteur qui a évolué

Du côté graphisme, tout est bien différent. Ce qui saute aux yeux, c'est tout simplement la résolution, qui a été décuplée, ainsi que la finesse des détails et l'impression de grandeur de l'ensemble.



Il faut dire qu'il avait un peu vieilli, le bougre : un peu plus de 10 unités pour chaque camp, des graphismes atteignant péniblement les 256 couleurs dans une résolution en VGA (Alerte Rouge était, lui, en S-VGA). Comme déjà annoncé depuis des lustres, le tout est réalisé en simili-3D à la sauce « axonométrique », qui reste malheureusement fixe sur l'axe y et sans permettre de zoomer. Au début, je suis resté sur ma faim, et puis je me suis demandé à quoi cela aurait bien pu servir. Du côté des animations, tout s'est grandement amélioré par rapport à l'ancien jeu : ça tire, ça éclate en morceaux et des tonnes de petits effets parsèment et égayent les combats. Côté pyrotechnie, on a aussi droit à de nombreux morceaux de bravoure, comme lors des combats de nuit, avec des loupiottes dynamiques qui viennent



Après chaque mission, il est possible de marquer ses initiales pour le high-score. Retour aux salles d'arcade.







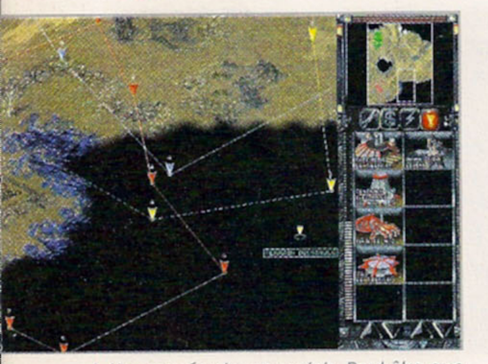


Sans atteindre les sommets de TA, les explosions et effets sont tout à fait valables.

Command & conquer



Des villes abandonnées, peut-être des parcs de caravanes. Tel est le monde de Soleil de Tiberium.



Une marée de waypoints. Peut-être que Paco Rabanne y verrait des constellations.



Les défenses laser de nos copains du NOD, toujours aussi désagréables.



réchauffer l'atmosphère. Les effets sonores sont toujours très bien localisés, en fonction de l'éloignement du combat par rapport au centre de l'écran.

Parmi les bonnes surprises du jeu, on notera l'apparition d'un terrain dynamique, dont l'apparence est susceptible de changer au fur et à mesure des batailles. L'aspect de ce dernier pourra, en effet, être modifié, voire modelé par les explosions ou les effets de certaines unités. Des tempêtes de feu, ou des pluies de météores pourront aussi le modeler. Malheureusement, on aurait bien voulu voir le « superbe moteur Voxel exprès développé pour » nous offrir autre chose que des modifications aussi infimes que des travaux des BTP. Dommage qu'on ne puisse modeler le terrain ni le creuser à la manière d'un Populous. Dans le même esprit, un modèle physique a été ajouté au terrain, histoire de calculer de petites courbes balistiques et de donner un soupçon de vraisemblance à l'ensemble. Une bonne idée, mais à dire vrai, on ne le remarque pas assez.

Les missions : que du bon

Les scénarios en solo et les campagnes sont très nombreuses (une quarantaine). Les fans de C&C seront certainement ravis de savoir que Westwood a repris son principe gagnant : deux campagnes, à raison d'un camp par CD. Ces derniers regroupent des scénarios bien foutus, mais qui offrent des objectifs somme toute très très classiques. On retrouve parfois l'ambiance de missions Taïga ou des scénars de fin de Red Alert. Comme d'hab', le tout est entrecoupé de cinématiques à la sauce Westwood : elles sont de bonne facture, et





avec des acteurs plutôt pro. On y retrouvera d'ailleurs quelques têtes ou voix connues des films de S-F ou autres, comme James Earl Johns ou Michael Biehn. Côté réseau, les quelques parties que j'ai faites et le bon équilibrage des unités laissent à penser qu'il a tout pour plaire. Les parties se disputeront jusqu'à huit joueurs, notamment sur les serveurs de Westwood, qui s'étaient fait remarquer par leur qualité et leur rapidité à l'époque de Red Alert.

Après quelques heures de jeu solo, j'ai eu une trop grande impression de déjà-vu pour redevenir un fan inconditionnel de la série. En effet, n'avons-nous pas déjà vécu tout cela dans une autre vie, avec des jeux estampillés du même développeur ? Et qu'est-ce que Tiberium apporte de vraiment nouveau par rapport à d'autres produits comme TA, ou même Starcraft ? Je me suis bien longtemps posé la question et ai renoncé à en trouver la réponse. En fait, ce n'est peut-être que cela : une suite de plus, qui, tout en présentant plein de nouveaux intérêts et d'améliorations, se refuse de changer un gameplay qui a un public bien établi. Peut-être aussi attendais-je que Westwood renouvelle un genre qu'il avait créé, ce qui est peut-être un trop gros challenge en soi.

Bob Arctor



JOUABLE SUR PII 300 64 MO DE RAM ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR/PAYS WESTWOOD STUDIOS ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEUR

TYPE	NOMBRE
IPX	8
MODEM	OUI
INTERNET SERVEURS	8

Unités

Fier de sa tradition, Westwood nous offre, dans ce jeu, une flopée d'unités intéressantes, bien équilibrées, et souvent originales. Voici le détail de quelques morceaux représentatifs de l'ambiance.

GDI

Discobole : unité d'infanterie tirant des grenades en forme de ballons de football américain. Celui-ci ricochera jusqu'à trouver une cible. Très utile pour s'attaquer aux bâtiments un peu lointains et pas assez protégés.

Toubib : le médecin de la garnison, qui agira toujours automatiquement, pour un peu qu'on l'ait glissé au beau milieu d'un groupe.

Unité technique : l'ingénieur du GDI, qui a toujours des fonctions intéressantes, comme pouvoir pénétrer au sein d'un bâtiment ennemi pour le retourner en le mettant à vos couleurs. Il pourra aussi toujours réparer des structures et, innovation, des ponts détruits.

Chasseur fantôme : gars étrange, un rien mort-vivant, qui se régénère en se promenant dans des champs de tiberium. Il pourra détruire n'importe quel bâtiment ennemi, s'il arrive à s'en approcher

Aéroglisseur : grâce à sa propulsion qui l'élève à un mètre du sol, cet appareil pourra évoluer indifféremment sur tous les types de terrain, quelles que soient les conditions qui y règnent. Il est aussi muni de missiles sol-air et sol-sol, au cas où.

Mammouth : construit en un unique exemplaire, ce blindé imposant est armé d'une batterie de canons et de missiles. Il ravagera à peu près tout ce qui se trouve sur son chemin.

Radar mobile : fer de lance de la technologie de détection, il fera apparaître tous les ennemis présents dans la zone visée, y compris les petits mesquins cheminant sous terre.

Porteur orca : nouveau venu dans la série des C&C, cet appareil peut transporter n'importe quelle unité à travers le champ de bataille, y compris les véhicules. Il sera possible de déposer les unités directement dans un centre de réparation pour des soins nécessitant une urgence.

Traqueur : sorte de mine magnétique guidée. Une fois activé, il recherche automatiquement les unités ennemies et vient s'y coller comme un chewing-gum, pour s'y autodétruire comme un petit farceur.

Canon à impulsion : cette arme met hors-service tous les véhicules fonctionnant à l'énergie pour un temps assez court.

Contrôle des canons à ions : est requis pour se servir d'un satellite armé jusqu'aux dents (Vous avez vu Akira ?).

Sol en béton : lorsqu'il recouvre l'intérieur d'une base, il est impossible d'y pénétrer avec les unités souterraines du Nod.

NOD

Infanterie lance-roquettes : très utile pour tirer à distance ou pour défendre ponctuellement un point donné contre l'aviation ennemie. Ces hommes, munis de lance-missiles, feront merveille pour un peu qu'ils soient groupés.

Commando cyborg : enfants de la biomécanique et des petits-déjeuners riches en céréales radioactives, ces êtres mi-humains mi-robots possèdent des mitrailleuses assorties à leur lance-plasma ; ce qui en fait les unités d'infanterie les plus redoutables sur les champs de bataille.

Voleur mutant : il est spécialisé dans le vol de véhicules. Après avoir choisi sa proie, il pénètre dedans, tue son équipage et prend possession de l'engin qu'il utilise à sa guise.

Vbt souterrain : il est l'une des pièces maîtresses de la stratégie du Nod. Il peut prendre en son sein cinq joyeux lurons pour des escapades souterraines. Bien sûr, il pourra revenir à la surface, pour un peu qu'il ait de la terre au-dessus de lui.

Tondeuse : utilisée pour les veines de Tiberium, elle déposera les fruits de ses trouvailles dans une installation de déchets et permettra de construire le missile chimique stratégique.

Tank scarabée : s'enterre dans le sol à faible profondeur et laisse juste dépasser la tourelle. Ceci crée une défense peu commune, même pour un blindé.

Tank furtif : rescapé du premier C&C, le tank furtif refait ici une apparition remarquée. Lorsqu'il ne tire pas, il devient tout bonnement invisible et seul le radar mobile du GDI pourra le repérer.

Artillerie : pièce d'artillerie permettant de tirer à grande distance. Demande à être déployée et dûment installée pour fonctionner.

Tank langue du diable : énorme blindé décimant tout ce qu'il trouve en face de lui grâce à ses lance-flammes.

Générateur furtif : rend invisible toute unité ou construction se trouvant dans son rayon d'action.







L'élevage de centrales électriques est toujours le sport national des deux camps. ▶

Le modèle physique du jeu prend en compte les reliefs et affecte la vitesse des hommes et des véhicules passant dessus. ▼



+ Bonne ambiance pendant le jeu.
+ Des unités antagonistes qui semblent très équilibrées.
– Somme toute peu de changements. Que c'est dommage !
– « Terraforming », un tant soit peu bidon.

EN DEUX MOTS

Même si je demeure un fanatique de Total Annihilation, je reconnais que Westwood nous a encore pondu un succès grand public en puissance. Le bon équilibrage des unités et la simplicité du moteur en font un jeu adapté au réseau et aux bécanes modestes (quoique...). Je regrette néanmoins immensément le peu d'innovations, par rapport à C&C premier du nom, ou même Red Alert .



Heavy Gear II

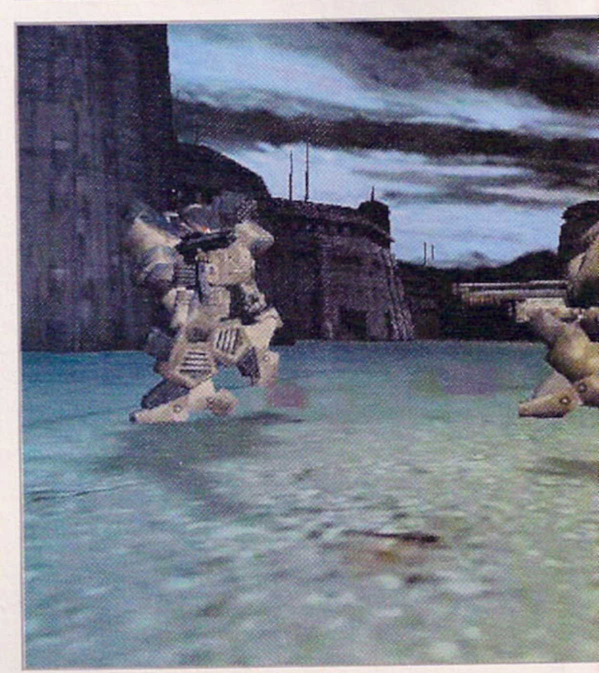
Charitablement qualifié de décevant, le premier épisode de Heavy Gear avait comme un air de fin de règne pour Activision, après la perte de la licence de Mechwarrior. C'était mal les connaître : repartis de zéro, voilà qu'ils nous sortent un des meilleurs, voire le meilleur jeu de robots du moment. Étonnant, non ?



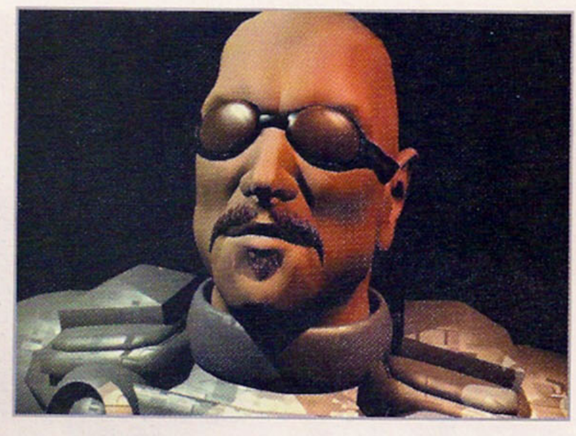


Stratégie/action pour tous joueurs (anglophones) PC CD-Rom

« Juste une mission de reconnaissance » avaient-ils dit, et nous voilà sous le feu de l'ennemi à cause de ce crétin de lieutenant Cage. Il va falloir se tirer de ce bourbier et vite fait, pas question de mourir ici. Tout avait pourtant bien commencé, nous avions juste à repérer les bâtiments et à noter fréquences et itinéraires des patrouilles de la prison. On serait revenu mieux armé plus tard pour faire évader John. On avait réussi à passer inaperçu jusque-là en éteignant nos équipements électroniques et en progressant en rampant. C'est moi qui avais choisi mes coéquipers. Je savais d'après son profil psychologique que Cage était un peu fou, mais c'est aussi un bon soldat. Je n'imaginais pas qu'il allait nous péter un câble en pleine mission. Allongé face contre terre, silence radio et équipement éteint, on a vu cette maudite sentinelle se rapprocher. Elle avait dû entendre quelque chose de suspect. On n'avait plus qu'une chose à espérer, c'est qu'elle ne nous ait pas repérés. Ça avait l'air d'être le cas, elle était là, fouinant à droite à gauche, mais au bout de cinq minutes qui nous ont paru une éternité, elle a fait demi-tour, rassurée. C'est à ce moment que le pépin est arrivé, le lieutenant Cage s'est relevé et a chargé la sentinelle, nous mettant tous en danger. Pour l'instant, il était le seul à être repéré. Contre la sentinelle, cet abruti avait ses chances. Mais le danger était que d'autres patrouilles arrivent en renfort. C'était le moment de réfléchir vite, si je voulais sauver mes hommes, ne serait-ce que















Starsiege de Sierra. Alors évidemment, on est tenté de comparer avec l'excellent Mechwarrior 3. C'est à mon avis une grossière erreur, comme si vous compariez Quake à Rainbow 6 ou Thief the dark project. Même si l'action est omniprésente, elle n'est là qu'un moyen d'arriver à son objectif, et agir sans réfléchir à HGII est la plus sûre méthode de mourir. Autant aller vendre votre Gear à la casse du coin, ça ira plus vite. Moins connu que l'univers des Mechwarriors, le background de Heavy Gear mérite une petite explication. Nous sommes bien loin dans le futur, au 62è siècle exactement. L'humanité a colonisé de nombreuses planètes de la galaxie. Terra Nova est l'une d'elles, et a obtenu son indépendance depuis longtemps, au prix de quatre cycles de guerres terribles. Hélas, la solidarité qui s'était créée du temps de la grande alliance est bien révolue, et la planète est maintenant déchirée par une guerre civile. Mais le peuple de la Terre, aujourd'hui retiré sur le monde de Caprice, va tenter à nouveau de reprendre possession de son ancienne colonie. Encore une fois, Terra Nova va taire ses dissensions internes, pour faire unanimement face à l'ennemi commun. C'est là que le jeu commence, et ne comptez pas sur moi pour vous dévoiler une intrigue qui va vous tenir en haleine tout au long de la campagne.

pour avoir le plaisir de me faire moi-même ce foutu Cage. Heureusement, j'avais laissé un sniper posté en couverture. Un seul ordre a suffit : « Débarrassez-nous de cette sentinelle, vite ! », pour nous tirer de là. Ouf, non seulement, on s'en tirait sains et saufs, mais la mission n'était pas compromise. Voilà, ça se passe comme ça dans Heavy Gear II.

En 1997, deux ans après un somptueux Mechwarrior II, Activision perd la juteuse licence du jeu de plateau au profit de Microprose. Aussitôt, la compagnie se tourne vers la société canadienne Dream Pod 9, qui a développé son propre jeu de plateau mettant en scène des robots : Heavy Gear. Le temps d'une gestation, et neuf mois plus tard, le soft déboule sur nos PC. Un soft décevant, fini avec des fonds de codes trouvés dans des tiroirs, bêta-testé par la maison de retraite du quartier, et qui n'est pas resté dans les annales, si ce n'est comme un jeu à éviter. On croit alors que c'en est fini du règne d'Activision sur les Mechs. Quand on voit le boulot accompli sur HGII (Heavy Gear II donc), on se dit que c'est une chance qu'ils soient persévérants. Faisant table rase de son expérience malheureuse, Activision s'est remis à l'ouvrage en revenant coller de plus près aux racines de l'univers des Gears. Que reste-t-il du premier épisode ? Rien, vous pouvez même oublier qu'il a existé. Il faut croire que les deuxièmes moutures leur portent chance. Jusqu'à présent, quand on pensait combats de robots, on pensait obligatoirement à Mechwarrior, avec parfois une petite émotion pour

Un Gear est un Gear, pas un Mech ni un Herc

Malgré leur ressemblance, ne faites pas l'erreur de confondre Mechs et Gears. Alors que les Mechs sont des Goldoraks surpuissants de la taille d'un immeuble, le Gear est plutôt une unité d'infanterie qui fait au maximum 5 mètres de haut, et encore, seulement pour les plus grands, leur taille standard étant plutôt de 3 ou 4 mètres. Il serait plus judicieux de les comparer avec les exosquelettes des Space Marines. En fait, le pilote est assis à l'abri dans le torse de son Gear. Sur la tête, un casque de réalité virtuelle lui retransmet le point de vue de sa machine. Bien vite, vous allez comprendre que ces petites bêtes ne se pilotent pas comme un Mech. Vous pourrez nager, faire des pas latéraux (strafe), vous agenouiller, ramper, vous déplacer en apesanteur, ou même sortir vos rollers et partir pour un petit ride endiablé. Vous l'aurez deviné, malgré une puissance de feu impressionnante, le point fort de votre Gear réside dans son agilité, et en aucun cas dans son blindage, qui aura bien du mal à résister à plus de trois tirs. Voilà qui devrait faire réfléchir à deux fois les fous de guerre qui se précipitent au combat en hurlant. Heureusement, une série de missions d'entraînement va vous aider à acquérir les bases du pilotage, car c'est bien de pilotage qu'il s'agit, le jeu utilisant presque autant de touches qu'un simulateur de vol. Je vous déconseille très fortement de faire l'impasse sur le Tutorial, passage obligé pour non seulement apprendre à maîtriser votre Gear, mais aussi à diriger l'escouade de commandos que vous aurez sous vos ordres. Diriger une escouade de... commandos ? Eh oui, on se rapproche là bien plus d'un Rainbow Six que d'un Mechwarrior. Action oui, mais réfléchie. Envoyer un homme en reconnaissance, créer une diversion, attaquer de plusieurs côtés à la fois, poster des snipers en couverture feront partie du quotidien. Pour



▲ Voilà les fameux arbres : plusieurs modèles de ces végétaux existent.

Le digne descendant de Mechwarrior, l'aspect gestion en plus.





cela, toute une panoplie d'ordres est disponible, à utiliser grâce à un menu ou des raccourcis clavier. Six ordres de base sont possibles : attaquer la cible, aller au point de navigation désigné, attaquer l'ennemi le plus proche, se regrouper, tenir une position et défendre une cible. Un peu léger, vous trouvez ? Et si je vous dis : allez en reconnaissance, mettez-vous en formation (10 formations possibles, de la simple colonne aux formations en échelon), espacez-vous de x mètres, tirez à volonté, ne répondez qu'en cas d'agression, ne tirez qu'à mon commandement, lancez une attaque frontale, attaquez le flanc droit/gauche, attaquez la cible la plus faible ou la plus puissante, ou même démerdez-vous sans moi je vais au bistrot... Chaque ordre peut être affecté à tout le groupe ou seulement à certaines unités. Hmmm, alors ? Ça rigole moins là. Une carte tactique est aussi disponible ; elle vous sera bien utile pour diriger tout ce petit monde, la caméra passant alors en vue aérienne. Seul défaut, les bâtiments mettent plusieurs secondes à se redessiner sur cette carte, et dans le feu de l'action, on n'a pas vraiment le temps d'attendre. Un des aspects essentiels de l'équipement du Gear est la barre de furtivité. Un peu à la manière de Thief, The Dark Project, cette barre vous indique vos chances de vous faire repérer. Vous allez comprendre à quoi sert de ramper tous feux éteints, ou pourquoi utiliser des outils de contre-mesure électronique, sortes de brouilleurs radar high tech. Les missions d'entraînement vont aussi vous préparer aux combats dans l'espace, en gravité 0. Et enfin, vous apprendrez à utiliser votre armement. Là, c'est du classique ou presque : fusils à projectile, missiles, engins balistiques et armes à énergie. Soixante-quinze armes sont disponibles, auxquelles il faut ajouter les armes de contact, comme l'épée, la grenade, ou encore la hache, qui rappellera les longues heures passées devant Goldorak pour les plus vieux d'entre vous (Astérooo haaache !). Une fois toutes vos munitions dépensées, il ne vous restera plus que vos petits poings musclés pour attaquer. D'ailleurs, ça m'est arrivé dans une mission : dépensier comme pas deux, j'avais épuisé absolument toutes mes munitions. J'ai alors entamé une retraite en bon ordre (bon, OK, j'ai sorti les rollers et je me suis enfui comme un lapin). Alors que je m'apprêtais à refaire la mission, je suis tombé sur un ennemi isolé qui ne m'avait pas repéré. Je me suis subrepticement approché de lui par l'arrière, et je me suis mis à lui marteler la tête avec l'énergie du désespoir. On a roulé ensemble en bas de la colline, mais je n'ai pas lâché prise, et j'ai fini par le tuer d'un atemi bien placé. Puis j'ai fait mon marché, j'ai récupéré son armement, et ai poursuivi la mission. Bon, c'est vrai que je suis mort deux minutes plus tard face à une vilaine patrouille. Mais ça aurait pu marcher.

Et l'interface, elle est livrée avec ?

Ah, voilà le point qui m'a gravement fâché : l'interface est géniale et permet de tout reconfigurer, d'utiliser deux joysticks, cinq souris et trois claviers, ou presque... Enfin, en théorie. Je vous engage à vous reporter à l'encadré « Heavy Lourd » pour mieux comprendre. En deux mots, sachez que j'ai été obligé de refaire moi-même l'adaptation du jeu en français. Une fois ces problèmes réglés, effectivement l'interface est un modèle du genre. Ma configuration préférée se compose d'un Force Feedback en main gauche (grosse déception, le retour de force n'est pas géré, peut-être dans un patch à venir), une souris en main droite, et un clavier au milieu de tout ça (non, je ne plaisante pas). Le joystick me sert pour les pas chassés, pour avancer, reculer, sauter, sortir les roulettes, zoomer et acquérir une cible ; à la souris, je tire, fait cycler mes armes et dirige le torse de mon Gear ; le clavier pour tout le reste. Mais à vous de personnaliser tout ça, l'important étant de se sentir à l'aise. Les longues heures passées à l'entraînement vont vous aider à définir votre configuration personnelle. Votre



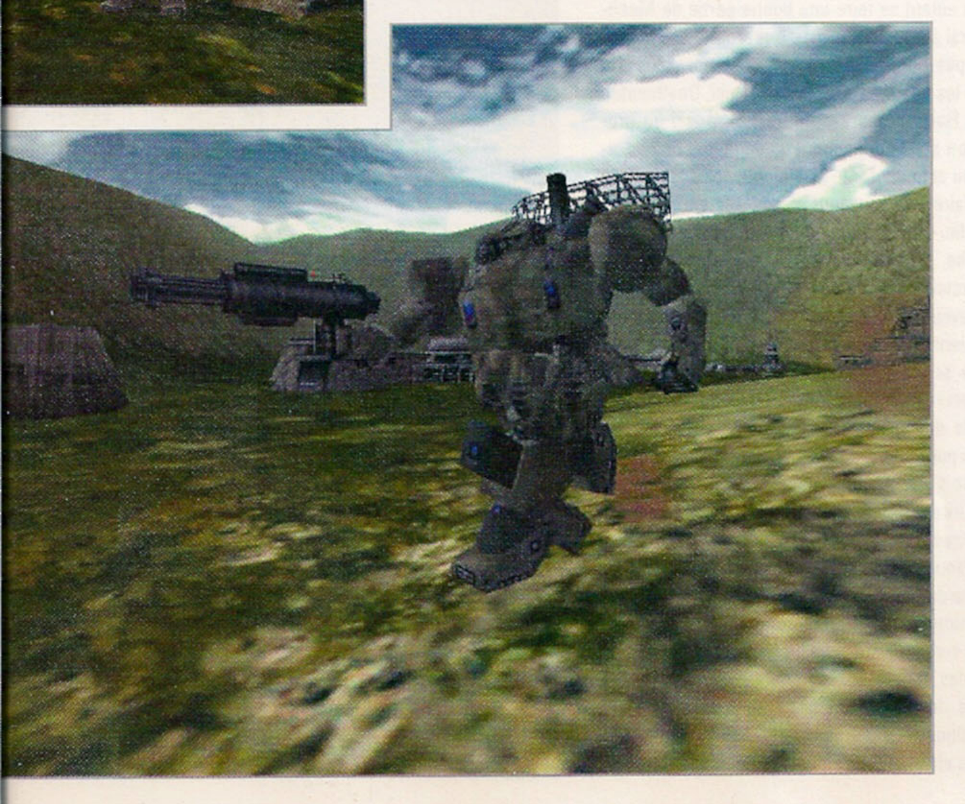




▲ Ramper peut parfois vous sauver la vie.



Gear doit être une seconde peau, l'apprentissage est difficile, mais quel régal de voir son Gear répondre au doigt et à l'œil, plutôt que de mettre en pause et chercher la bonne touche à presser. Mais l'interface, ce n'est pas seulement le maniement de votre exosquelette. Pour les ordres donnés à votre équipe et l'interface de combat, tout se passe par menu ou raccourcis clavier. Ces derniers sont bien évidemment recommandés, mais les menus se laissent manier aisément, même en combat. En fait, ce qui m'a le plus bluffé, c'est l'interface d'équipement des Gears. Alors là, c'est un modèle du genre, parce que je n'ai pas compté les configurations de Gears disponibles, mais ça doit approcher le millier en comptant toutes les modifications. Facile de s'y perdre. C'est le moment de voir comment ça marche et de comprendre le nouveau concept de « valeur de menace » (threat value), inventé par Activision pour ce jeu. Absolument toutes les armes et équipements sont accessibles dès la première mission. Pour éviter que vous partiez avec des Gears surpuissants, à chaque mission est associée une valeur de menace maximale pour votre équipe. Celle-ci représente la puissance relative de votre escadron. Mieux vous êtes équipé, plus cette valeur est grande évidemment. Votre valeur de menace personnelle est la moyenne de trois autres totaux : offense, défense, divers. Dans les divers, on retrouve des bonus ou malus en général, comme par exemple une faiblesse de l'armure à un endroit, ou au contraire un coquille en kevlar. Chaque option, chaque arme, absolument tout est décrit sur l'écran de modification des Gears. Heureusement, parce que le manuel est un peu juste de ce côté-là. Alors, voici venu le temps de jouer au Lego : ici, on choisit d'abord son châssis (le Gear lui-même) et ses différentes variantes personnalisables à souhait. Bien entendu, vous avez le choix des armes mais aussi des attributs, que ce soit pour les senseurs, la maniabilité, le blindage, le contrôle des tirs ou encore la vitesse des mouvements. Pour les faire varier, rien de plus simple : déplacez simplement le curseur sur une barre graduée. Si vous êtes en-deçà ou au-dessus de la valeur de menace autorisée, et que vous ne voulez pas toucher à votre équipement, il est possible d'ajouter des défauts (pour faire baisser la valeur de menace) ou des qualités (pour l'augmenter). Si la valeur de menace de votre escadron est supérieure à celle autorisée, il vous reste plusieurs possibilités. Modifiez les variantes des Gears de vos équipiers, ou laissez des membres de votre équipe à la maison, c'est radical.



Ambiance

Une fois les soixante-douze heures passées à vous familiariser avec toutes ces options, quand votre Gear sera votre meilleur ami, vous allez enfin pouvoir plonger à fond dans l'ambiance unique de Heavy Gear II. Tout commence avec lès nombreuses scènes cinématiques splendides. Plus rien à voir avec les vidéos en FMV pourries auxquelles nous avait habitués Activision. Là, non seulement c'est beau comme un camion du 62e siècle, mais en plus, ça déménage sec. C'est bien simple, une fois la vidéo d'intro passée, on n'a qu'une envie, c'est de monter dans un Gear dévorer les champs de bataille (puis finalement, on se dit qu'on va apprendre à le manier d'abord). L'histoire est convaincante, et la campagne excellente. On est loin du « moi voir, moi tuer » habituel. Missions de reconnaissances, embuscades, évasions organisées de prisonniers, cachettes dans des convois, tout y passe. Attention, la force brute ne sera jamais (non jamais) le moyen de terminer les missions, si ce n'est par une mort rapide. Mais ce n'est pas pour autant que le jeu manque d'action. Au contraire, celle-ci est omniprésente, mais à vous de choisir où, quand, et comment engager le combat. Le stress est permanent, un vrai stress motivant comme on en rencontre peu dans les jeux. Addiction : oui, c'est le mot. Une fois le doigt pris dedans, c'est trop tard : impossible de lâcher ce soft. Attention, comme dans le jeu de plateau original, une fois votre Gear choisi pour la campagne, celui-ci ne vous



▲ Le couteau entre les dents, je m'attends au pire.

▲ Tempête du désert.



lâchera pas, et ce sera réciproque. C'est votre Gear : bichonnez-le, vous n'en aurez pas d'autre de toute la campagne. Ça paraît étrange, mais vu les possibilités d'action de celui-ci, ça ne pose pas de problème. On finit même par s'attacher à cette carcasse de métal, jusqu'à y ajouter un chien en plastique qui remue la tête dans le cockpit. Le mode « missions historiques » est à faire au choix avant ou après la campagne, ou même à refaire, d'ailleurs. En fait, après quelques missions de campagne, je suis revenu au mode historique pour essayer différents châssis de Gear en conditions réelles. Après, c'est en toute connaissance de cause qu'on peut se choisir son Gear pour la vie et recommencer la campagne. Ah si, un petit défaut : il faut obligatoirement réussir complètement une mission pour passer à la suivante. On aurait aimé, comme dans les Wing Commander, pouvoir rater une mission, et voir la suivante changer en conséquence. Le mode Instant Action est quant à lui beaucoup plus bourrin. Ça s'éloigne de la philosophie du jeu. À tester, mais autant se faire une bonne partie de Mechwarrior III. J'adresserai à peu près le même reproche aux modes multijoueurs. Cinq types de jeux en réseau sont possibles. On retrouve tout d'abord les désormais classiques Duel, Deathmatch et CTF (Capture The Flag ; capture de drapeau). Aussi au programme, le mode « steal the bacon », où un joueur doit attraper un flambeau et le garder le plus longtemps possible, au risque de se faire méchamment massacrer par ses petit camarades. Enfin, dans le dernier mode, que j'ai gardé pour la bonne bouche, le mode « stratégique » : deux équipes s'affrontent, chacune possédant une base. Le but du jeu est, vous l'aurez deviné, de détruire la base adverse tout en défendant la sienne. Le programme a l'air alléchant, mais l'équilibre des armes est vraiment trop inégal entre les joueurs pour vraiment prendre plaisir au mode multijoueur. Ça devient vite du bourrinage total et complet avec les armes les plus puissantes. Je n'ai rien contre, au contraire, mais le jeu ne s'y prête pas vraiment. Je préfère un bon Quake ou Unreal Tournament pour ce type de parties.

L'ambiance ne vaudrait pas grand-chose si le moteur graphique n'était pas à la hauteur. Heavy Gear II profite du nouveau moteur graphique d'Activision : le Darkside Engine. Celui-ci nous réserve quelques gâteries comme les arbres ou le ciel, parmi les plus beaux des jeux vidéo. Les effets de votre Gear qui marche dans l'eau ou nage en profondeur sont magnifiques. Et les variations météorologiques... ah, les effets météo... Il faut voir au moins une fois

Ken et Barbie GEAR

Une grande partie de la victoire se prépare avant même de commencer la mission. Les modifications et les armes que vous allez apporter à votre Gear seront décisives sur le terrain. Voici quelques conseils basiques qui pourront vous aider à bien démarrer. Le premier point est de choisir un châssis avec lequel vous vous sentez à l'aise. Si vous êtes un fan des combats, privilégiez plutôt un châssis d'assaut. Si vous préférez un Gear maniable et rapide, optez pour un châssis léger. Pour un bon compromis, je vous conseille un Black Mamba. Pour le look, c'est vous qui voyez, un Kodiak et un King Cobra ne se ressemblent pas, mais ont en fait des fonctions équivalentes.

Après avoir choisi votre châssis, enlevez toutes les armes, et passez à l'écran de modification des attributs. Vous voilà dans la partie la plus importante. Mettez toujours la vitesse de vos rollers au maximum. La furtivité et les senseurs sont importants, mais si vous ne savez pas encore les utiliser, configurez-les à 0 ou 1. Le contrôle du tir est le point vital du jeu. Plus haut vous le réglez, plus votre arme inflige de dommages. Essayez de ne jamais descendre cette valeur en dessous de 2.

Après avoir réglé les attributs, faites un tour sur l'écran des forces/faiblesses. Attardez-vous sur le modificateur d'armure, le système de sniper, et les sauts à réactions. Si vous prévoyez de nombreux combats rapprochés, une armure plus puissante ne fera pas de mal. Embarquez toujours un système de sniper, ça vous fera de toute façon office de jumelles. Quant aux bottes à réactions, c'est en fonction du terrain qu'il faudra les choisir. Maintenant, allez sur l'écran de sélection des armes. Si votre contrôle de tir est vraiment élevé (2 ou 3), vous n'aurez qu'un choix limité. Ne vous inquiétez pas, prenez la meilleure arme (HGLC et Autocannon sont une bonne idée). Une fois sur le champ de bataille, récupérez les armes des ennemis abattus. Ces armes vont bénéficier du contrôle de tir élevé. Si avec ça on ne vous craint pas sur le terrain...
(merci à Jack Mamais d'Activision)



■ JOUABLE SUR PENTIUM 266 + CARTE 3D ■ EDITEUR ACTIVISION
■ DÉVELOPPEUR ACTIVISION ■ TEXTE ET VOIX VO

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	10
INTERNET SERVEUR	10


▲ Le menu de sélection des équipiers.

Heavy Gear II profite du nouveau moteur graphique d'Activision: le Darkside Engine.

la pluie battre les flancs de votre robot, ou une douce neige tomber silencieusement et recouvrir la campagne. Différents environnements sont au programme, comme des déserts poussiéreux, des villes grouillantes, l'espace intersidéral, ou encore des marais putrides. L'animation de votre Gear est une merveille. De plus, toutes les modifications apportées dans le laboratoire sont perceptibles graphiquement, de même que toutes les armes. À se demander si le moteur n'a pas été créé uniquement pour ça. « Non, me souffle Wanda, il sera aussi utilisé dans Interstate 82' ». Le moteur graphique n'est pourtant pas parfait : il n'est pas rare par exemple de voir les bras de votre Gear disparaître dans le sol alors qu'il rampe. Les Gears sont jolis, mais un ton en dessous des robots de Mechwarrior III. Les explosions et les bâtiments sont corrects, sans plus. Par contre, les bâtiments détruits laissent derrière eux un tas de polygones qui fait un peu pitié à voir. Rien à dire sur les sons et les musiques : ils sont à la hauteur, sans se faire particulièrement remarquer. Dernières faiblesses : un brouillard qui apparaît à 300 m (moyen pour sniper) et un clipping souvent perceptible, et attention, carte 3D obligatoire, oui obligatoire, sinon le jeu ne se lancera pas.

Bien, je crois qu'on a fait le tour, là. Des questions ? Ah tiens, j'en ai une de question : « Ça m'a l'air trop beau tout ça, citez-moi des raisons pour lesquelles il ne faut pas acheter Heavy Gear II. » Bien bien, tout d'abord il est possible que vous n'aimiez pas les jeux vidéo, ou bien que vous soyez un homme tronc. Sérieusement, je ne vois que quatre raisons de ne pas acheter ce jeu : que vous rencontriez, comme moi, des problèmes de configuration (voir encadré « Heavy Lourd »), que vous n'aimiez pas les jeux de robots difficiles à prendre en main, que vous cherchiez un jeu pour y passer une demi-heure de temps en temps ou que l'anglais vous rebute vraiment (tout le jeu est en VO non sous-titrée). À part ça, précipitez vous : ce n'est pas souvent qu'un jeu vous procurera des sensations aussi fortes et une telle immersion dans son univers.

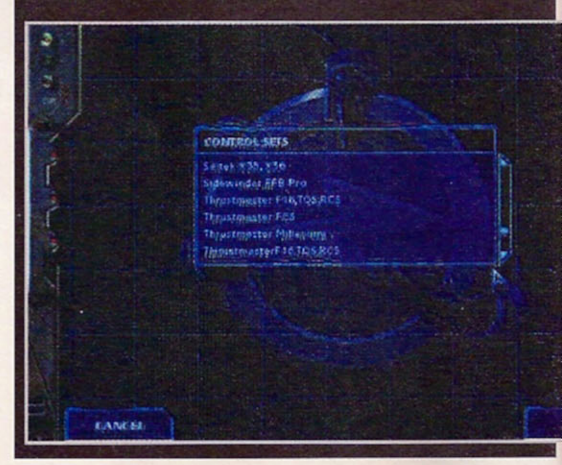
Raspa





HEAVY LOURD

Ce jeu a été à deux doigts de se retrouver directement à la poubelle. À la première installation, impossible de reconfigurer les commandes, les touches Escape, Control, Alt et Shift étant complètement inopérantes. Ou plutôt si : on pouvait tout reconfigurer, mais rien ne marchait ensuite. Impossible non plus d'utiliser la souris ou le joystick dans le jeu. Puis je me suis souvenu de la démo de Kingpin, qui débloquait complètement sur un Windows en français. Il faut savoir que pour éviter, à tort ou à raison, les bugs, j'ai une version américaine de Windows98. Bien, je désinstalle le jeu, passe mon Windows en américain (paramètres régionaux), et je réinstalle. La ruse a fonctionné, et HGII s'est installé en version américaine. Et là, quelle surprise : alors que dans la version française, une seule configuration par défaut est présente, dans la version américaine, on trouve des fichiers config pour 99 % des joysticks du marché, dont la moitié que je ne connaissais pas. Z'êtes bien gentils, les gars, d'adapter un jeu, mais si c'est pour virer la moitié des trucs utiles, changez de métier. D'autant plus que la version française n'a absolument rien en français : tout est en VO, sauf le manuel.
Et ce n'est pas fini, pour une raison inexplicable, le jeu revenait à Windows dès que je lançais une mission. Résultat, re-changement des paramètres, et re-installation en « français », puis copie des fichiers de config de la VO, vers la pseudo VF, et enfin bidouillage du fichier de traduction qwerty/azerty. Enfin, à moi les joies du HGII, finalement. Je décrète donc officiellement la peine de mort par ébouillantement pour le petit frère du cousin du stagiaire qui a fait ce boulot de merde, ne serait-ce que parce qu'il a supprimé tous les fichiers config.



- ➕ Animation des Gears.
- ➕ Profondeur du jeu.
- ➕ Ambiance à couper au couteau.
- ➕ Customisation totale de votre Gear.
- ➖ Problèmes d'installation aberrants.
- ➖ Carte 3D obligatoire.
- ➖ Tout est en VO, et les dialogues sont importants.
- ➖ Mode multijoueur qui tranche singulièrement sur le jeu.
- ➖ Retour de force non supporté.

EN DEUX MOTS

Il faut résister à l'envie de comparer ce jeu à Mechwarrior III. Les maîtres-mots sont ici : intelligence, furtivité, agilité, et fourberies. L'action n'est pas oubliée pour autant, et l'ambiance vous prend de plus en plus au fur et à mesure que vous progressez dans la campagne. Un grand jeu est né ! Cela dit, peine de mort pour « l'adaptation » en français.



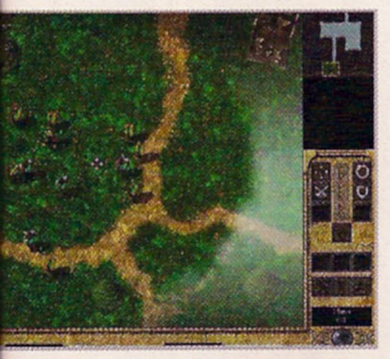


Après des mois d'attente, voici venu le test du plus attendu des jeux de stratégie en temps réel. Kingdoms a fait le pari de nous faire revivre les grands moments de Total Annihilation, avec un moteur entièrement refondu et au sein d'un univers heroic fantasy.



Total Annihilation Kingdoms

Stratégie temps réel pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Des décors forestiers à crever de bonheur.



De tous les jeux de stratégie temps réel, Total Annihilation : Kindgoms était certainement le plus attendu. Il faut dire que les petits gars de Cavedog avaient ouvert les enchères très fort avec TA, le meilleur jeu de ce genre depuis des lustres (le dernier en date étant C&C, pour ne pas le nommer). Rompant définitivement avec le thème « science-fiction » pour emprunter celui, plus grand public, de l'heroic-fantasy, nos copains ont planché comme des fous sur un jeu comportant quatre camps équilibrés et aux styles bien différents, dans un univers de mort et de magie. Bigre. Qu'est-ce qui peut bien distinguer Kingdoms de tous les autres jeux de ce genre ? Eh bien, on aurait tendance à répondre : son auguste héritage. En effet, même s'il diffère en de nombreuses manières de TA, il comporte encore quelques subtilités ou tactiques qui ont survécu au raz-de-marée de simplification dont souffre un poil ce jeu. Le changement qui saute le plus vite aux yeux concerne les ressources : le métal a disparu au profit d'un seul type de combustible, appelé mana. La récolte de celle-ci permettra aux leaders et aux unités de construction de matérialiser tout ce qu'elles désirent, ou de faire des tours de magie grotesques impliquant des lapins et des raquettes de tennis. Bon, en vérité, il est très clair que dès le départ, TAK tente de se démarquer du précédent produit de Cavedog, et de débarrasser les joueurs de l'un des aspects essentiels du jeu : la gestion des ressources et des productions. D'emblée, on sent que les auteurs du jeu souhaitent prendre une direction un peu bourrine, en poussant le joueur à se concentrer principalement sur ses troupes, ou, dit sans détour, à favoriser l'attaque frontale à la Warcraft.



Taros aime bien déterrer le cadavre pour se constituer des armées innombrables. ▶

▲ Un pathfinder qui a parfois du mal à s'y retrouver.



▲ *Les cartes sont parsemées de décors et de jolies petites maisons (ici en ruines).*

Qui aime bien annihile bien

Si l'on met de côté les bugs et les graphismes formidables, ce jeu m'a globalement déçu. En effet, j'étais plus parti pour découvrir un nouveau TA, ou mieux encore, un jeu équivalent garni de dizaines de nouvelles options. Très clairement, ce n'est pas le cas : Cavedog nous a sorti un titre un poil simplifié, où l'amateur du chef-d'œuvre précédent ne s'y retrouvera sans doute pas. Le jeu en réseau, par contre, nous offre de belles parties en perspective, et pourrait même atteindre un très bon niveau à partir du moment où les bugs et les problèmes de ralentissement auront été éradiqués. Sans cela, le jeu connaîtra une durée de vie assez brève dans les étagères des passionnés. Heureusement, l'ambiance heroic-fantasy, l'évolution incroyable du moteur graphique et l'accélération 3D en font tout de même un jeu digne d'intérêt pour le nouveau venu qui n'a pas eu la chance de connaître les guerres entre l'ARM et le CORE.

Le principe de base reste le même : vous incarnez au début du jeu un des quatre monarques (équivalents désuets des Commanders Arm et Core), qui bénéficieront d'options de construction d'unités et de bâtiments, pourront à leur tour créer d'autres choses plus puissantes, et ainsi de suite. La mort du monarque signifie généralement la fin du jeu. Pour bien se démener dans ce monde, il faudra apprendre une bonne palette de tactiques et savoir composer avec des éléments aussi divers que les formations, les groupes de combat, les armées faites de plusieurs couches d'unités, et bien d'autres choses que l'on a déjà patiemment acquises dans TA.

Des missions et des hommes

Le jeu solo, contrairement à celui du premier TA, que beaucoup trouvaient un peu terne, a été fignolé dans une immense campagne impliquant les quatre races. Après des « cinématiques » un peu bizarres mais réussies, le joueur se verra plongé en plein cœur de cet affrontement sanguinaire, sans avoir eu le temps de dire ouf. La nouveauté du truc, c'est que cette fois-ci, le joueur pourra, et même devra, incarner chacun de ces peuples alternativement pour suivre la continuité des missions. C'est une excellente façon, d'ailleurs la meilleure, d'apprendre à connaître tous les peuples, leurs unités, stratégies et subtilités, plutôt que de se payer une mini-campagne pour chacun d'entre eux. Les scénarios sont bien intéressants, sans toutefois durer des heures, et comprennent de belles petites choses, comme des monstres errants, ou des constructions , villes, villages et missions joliment écrites. Certains d'entre eux sont même assez dignes de scènes d'un film, comme cette attaque d'un groupe de drakens que vous dirigez pour ravager un port paisible et ses habitants. En bref, on a l'impression que les auteurs se sont amusés en y jouant, tout comme moi.



▼ *Les abords côtiers sont magnifiques. On y voit une tour de garde.*

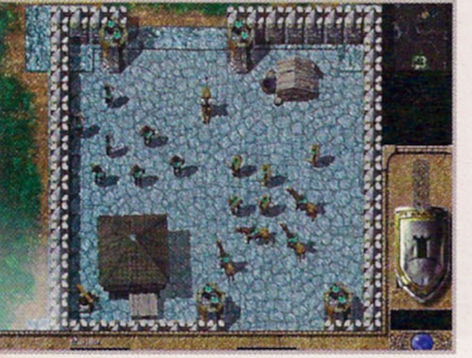


Les auteurs de TA s'attaquent à l'heroic-fantasy

Les unités possèdent, à peu de choses près, les mêmes ordres et possibilités que celles de TA : mouvement, attaque, attitude, etc. Cependant, nombre d'entre elles possèdent des caractéristiques et des formes d'attaque uniques, que l'on ne retrouve dans aucun autre camp. Plus que jamais, il sera indispensable de connaître toutes les possibilités de son camp avant de monter à l'assaut. Malheureusement, l'I.A. n'est pas à la hauteur du jeu, l'ordinateur perdant son temps à lancer des attaques ineptes et désespérées



▲ Veruna et ses bateaux accostant une île ou il y a une lodestone.



▲ Le début d'une mission : ambiance médiévale.

sur vos défenses, ne tirant aucune leçon de ses précédents échecs. Pour tout vous dire, le sujet est trouble et ça me gêne d'en parler. Jetons donc un voile pudique dessus et passons vite à autre chose.

Les graphismes : le choc

Cela paraissait impensable, mais Cavedog l'a fait : le moteur graphique s'est encore amélioré pour atteindre des sommets où il règne maintenant en maître, et ce pour un certain temps. Partant du célèbre moteur en 3D (unités, terrains) qui a fait le succès de Total Annihilation, les développeurs ont encore poussé la chose un peu plus loin. Tout d'abord, en mode accéléré, la première chose qui sautera aux yeux sera le brouillard de guerre. En effet ici, plus question de voir le terrain découvert ronger comme un fromage les zones noires recouvrant l'inconnu, mais bel et bien de voir un brouillard fait de multiples volutes de fumée animées, plongeant graduellement la Terra Incognita dans une relative opacité. En plus de cela, les

▼ Le peuple de l'air et ses beastmasters. Leurs bâtiments les plus avancés sont de pauvres tentes en lycra.



couleurs des cartes et des unités atteignent une profondeur de 16 bits, ce qui est aussi bien rare. Malheureusement, la carte ne peut ni se tourner, ni s'incliner, et le zoom est également impossible. Cela étant dit, l'intérêt n'aurait été que relatif dans le plus grand nombre de cas. Par ailleurs, les effets du jeu, que ce soit dans l'animation des unités (qui sont dotées de nombreux mouvements différents, pour éviter « l'effet pantin » lorsqu'elles sont en groupes), ou de celle des éléments comme l'eau (à ne pas manquer : les ondes que provoquent les bateaux) ou encore des fumées, sont toutes également splendides. Mentionnons aussi les effets des sorts, des explosions, et autres artefacts graphiques. De ce point de vue, Kingdoms est une belle réussite, tout simplement ce que l'on a pu voir de plus beau jusqu'ici.





Pipoland et la mare aux bugs

Bizarrement, la version finale de Kingdoms, sortie en magasins un mois avant le test dans Joystick, comprend de nombreux bugs dont certains déjà repérés dans le bêta-test d'il y a deux mois (défauts de l'I.A. et des scripts dans certaines missions). Bien curieusement, le premier patch sorti presque aussitôt (au passage, merci les gars) n'y change quasiment rien. Avec les nombreux problèmes techniques posés par la version commercialisée avec certaines cartes graphiques (notamment une grosse lenteur sur certaines TnT battues par des Voodoo, et d'autres performances très moyennes ailleurs), on était en droit d'attendre une explication de la part de Cavedog. Selon eux, ces ralentissements seraient dûs aux faiblesses de DirectX6.1. Ils ont promis juré que tout rentrerait dans l'ordre avec DirectX7. Inutile de dire que non seulement on n'y croit que moyennement, mais que cette attitude est plutôt gonflée. Une grosse FAQ pour tenter de maîtriser les nombreux problèmes peut se trouver au http://www.cavedog.com/support/takingtrouble.html. Pour les bugs identifiés, la liste serait un peu longue pour tenir dans cet encadré, mais signalons les plus grossiers, comme des unités qui ne se défendent pas contre les ennemis rencontrés en allant du point A au point B (corrigé par une nouvelle fonction apportée dans le premier patch), un pathfinder foireux, une Intelligence Artificielle d'un niveau flottant parfois un poil en dessous du niveau de la mer (alors que les scripts des unités avaient été annoncés comme étant dix fois plus gros), des troupes tirant à distance et apparaissant par défaut en mode défensif, et autres délices propres à tous les jeux sortis à la va-vite. Voilà donc d'où vient la sanction sur la note technique et la note d'intérêt qui pourraient en étonner plus d'un.







JOUABLE SUR PII 350 64MO RAM CARTE 3D · EDITEUR GT INTERACTIVE
DEVELOPPEUR/PAYS CAVEDOG ÉTATS-UNIS · TEXTE ET VOIX VF · NBRE DE JOUEURS 8

MULTIJOUEUR

TYPE	NOMBRE
IPX	8
INTERNET IP	8
INTERNET SERVEUR	8
MODEUR	OUI

Les quatre amis

Les quatre camps représentent chacun un élément. Bien entendu, leurs pouvoirs, sorts et armées prendront directement racine dans ce dernier. On n'aurait pas osé rêver moins original. Fort heureusement, aucune ne se ressemble, ni dans les tactiques, ni dans les unités (à part deux ou trois, bien sûr). Même l'arbre de construction varie pour chacune d'entre elles. C'est d'ailleurs l'un des avantages principaux de TA sur ses concurrents.

Zhon

L'élément aérien est dominé par le peuple de Zhon.
Les amateurs d'hélicos trouveront sans doute leur bonheur (jusqu'à un certain niveau) dans ce peuple, en organisant des sorties entre amis griffons, entre amies chauves-souris ou entre copines harpies. Bien entendu, Zhon possède aussi un modèle réduit de grand dragon : le Draken, somme toute assez redoutable et ce même en faible nombre. En fait, Zhon est le seul peuple à ne pas construire de bâtiments et il invoque tout ce beau monde avec des shamans. Du même coup, il est conseillé de construire sans cesse pour se répandre sur tout le terrain de jeu.

Aramon

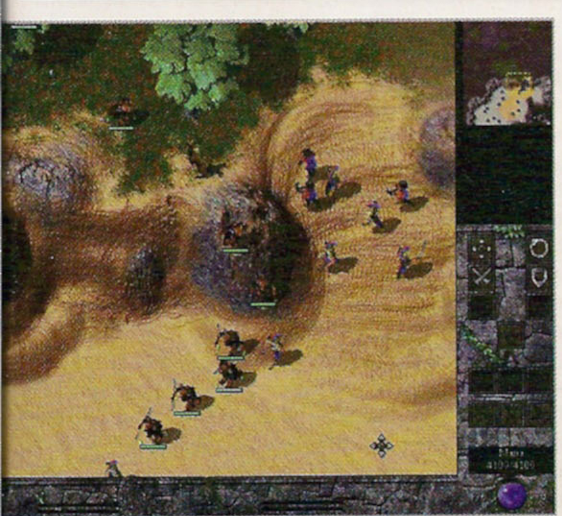
Aramon gouverne l'élément terrien, et du même coup le métal. En fait, c'est le peuple qui est le plus proche de l'humain moyenâgeux. Il dispose ainsi d'unités assez traditionnelles en quantité, telles que des archers, des tours de défense, des catapultes, des canons, des chevaliers et des trébuchets. D'une grande capacité défensive sur terre, on constituera des armées de chevaliers (très bien défendues) comme force principale d'attaque. Ses forces les plus formidables sont sans aucun doute les Titans, les assassins et les mages archers, que l'on utilisera sans compter. Côté défense, il possède la tour à canon, qui voit très loin et tire très bien. Non, pas que pour la rime.

Veruna

Veruna tire tous ses pouvoirs des flots. Du coup, ce peuple est à éviter si on se trouve à moins de 800 kilomètres du moindre plan d'eau, sous peine de se couvrir de ridicule en moins de temps qu'il n'en faut pour dire « Zhon ! ». Veruna possède la force navale la plus imposante pour ne pas dire la seule : le Flagship sert de constructeur principal, tandis que les bateaux harpons assureront des attaques côtières redoutables. Du point de vue défensif, on n'est pas en reste puisque les tours de garde maritime, les forts ou les trébuchets montés sur plates-formes seront capables de repousser les plus lourds des voisins. Autre joie bonus : le dirigeable, qui peut semer la déroute face à de la piétaille incapable de se défendre contre l'antiaérien

Taros

Le feu, ainsi que du même coup la mort, sont représentées par Taros. Bon, me demandez pas pourquoi, c'est comme ça, et il se trouve que c'est mon peuple favori pour un peu que j'en ai un. Taros est donc le peuple des morts-vivants. De ceux-ci, vous tirerez le gros de vos armées qui se verront donc peuplées de squelettes, de chevaliers noirs ou de timides zombis. Mais il contient aussi de nombreuses unités terrifiantes, telles que le Blade Demon, le Mind Mage (qui retournera une unité dans votre camp), les liches, le démon de feu qui projettera à quelques dizaines de mètres des boules de feu très puissantes, ou encore la sorcière météo dont les tempêtes vous feront regretter les étés chauds et moites de Saint Trop'. Côté bâtiments, on trouve quelques merveilles, telles que la tour de mage, qui fera référence en défense, ou les cages démons qui ralentiront les forces les plus laborieuses.



▲ Le début d'une mission : ambiance médiévale.

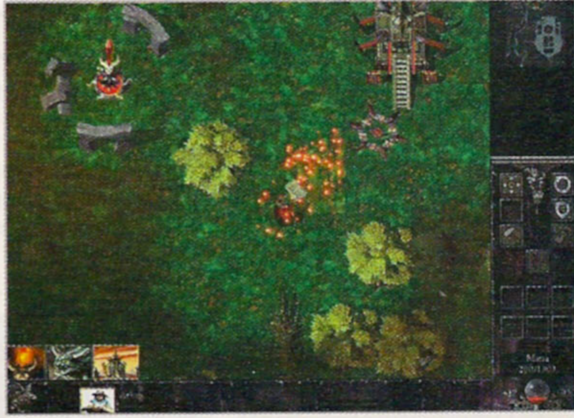






Les cartes de jeu sont toutes d'un très bon niveau, dessinées minutieusement, jouant avec tous les types de terrains, et n'hésitant pas à représenter de nombreux reliefs. Ces cartes se sont d'ailleurs considérablement accrues en taille pour certaines d'entre elles. En réseau, on trouvera quelques merveilles nécessitant une bécane de combat munie de 128 mégas de RAM pour y accéder. L'autre bonne nouvelle est que le jeu en mode software est toujours très correct, montrant même de nombreuses améliorations par rapport à TA. Personnellement, je trouverais ça difficile de revenir à un mode non-accéléré après avoir connu les mille et une merveille graphique de l'autre, mais c'est fort louable de la part des développeurs de penser à tout le monde. Ce qui l'est moins, mais alors beaucoup moins, c'est d'avoir un moteur tellement buggé qu'ils en viennent à recommander sur leur site de jouer en mode software si la version accélérée (sic !) est trop lente.

Bob Arctor



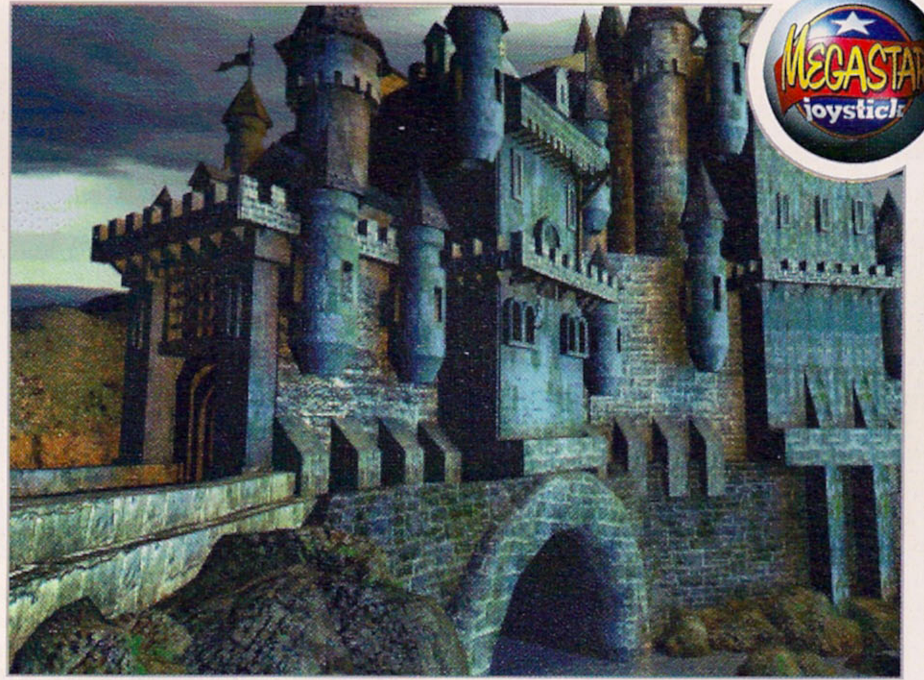
Un maçon de chaos construisant un démon en cage. ▲

- \+ Un moteur graphique vraiment superbe.
- \+ Quatre races intéressantes et variées.
- − Dans le royaume, habitent et prospèrent les bugs.
- − Un gameplay « simplifié » par rapport à TA.

EN DEUX MOTS

Kingdoms avait tout pour être un excellent jeu. Mais le parti-pris d'en faire une version simplifiée de TA est plus que discutable. Fort heureusement, le jeu en réseau a tout pour connaître un certain succès, si ce n'est les innombrables bugs qui gâchent fortement le plaisir.





À peine un an après Might VI, voilà que New World Computing nous remet ça. On va pas se plaindre, Might and Magic VII étant le dernier représentant d'une catégorie dinosaure des jeux vidéo : le jeu de rôle en vue subjective moche mais passionnant.

Might & Magic VII

Pour le sang et l'honneur

Jeu de rôle pour tous joueurs - PC CD-Rom

Hulahup ! Barbatruc ! La saga des Might and Magic s'enrichit d'un nouvel opus et c'est pas d'la bibine. Ceux qui ont passé des nuits entières à crapahuter dans les terres d'Enroth de Might and Magic VI - vous cachez pas, on vous a reconnu - ne s'en plaindront pas. Quand à ceux qui découvrent cette saga millénariste sur le tard, voilà l'occasion de contracter un virus qui suit pas mal d'entre nous depuis Wizardry, Bard's Tale et Dungeon Master.

Pas de révolutions bouleversantes dans Might VII. Les vétérans de la série seront dans leurs petits chaussons. Alors que certaines boîtes de développement ne jurent que par les nouveaux concepts, NWC a pris le parti de peaufiner un système qui a fait ses preuves. Pas de grands chamboulements, mais Might VII n'est pas pour autant un simple data disk déguisé. Quelques trouvailles, et de petites améliorations pour rendre le soft plus facile d'accès aux joueurs débutants. Au final, voilà un jeu qui propose une avalanche de combats et de quêtes non-linéaires, en affichant une durée de vie sans pareil (plus d'une centaine d'heures). Si vous êtes un fan, vous vous êtes probablement déjà procuré Might and Magic VII, sorti en version anglaise cet été. Vous avez peut-être fait le bon choix, car depuis le début, les versions françaises des Might présentent des bugs. Might VI n'a pas échappé à la règle : le français étant plus volumineux que l'anglais, un texte permettant de résoudre une des énigmes ne rentrait pas dans l'emplacement prévu pour l'afficher. Du coup, impossible de lire la fin. Oui, c'est complètement crétin comme bug : NWC pourrait prévoir plus de place, et Ubi Soft vérifier la qualité de sa localisation. En attendant, nous n'avons pu tester que la VO, la version française intégrale étant prévue pour courant septembre.

On peut louer les services de deux PNJ, moyennant un pourcentage sur les trésors récupérés. Les services rendus peuvent être intéressants : nourriture, meilleures compétences... Mais ces compagnons ne se battront pas avec vous. ▶





Il n'est pas rare de devoir affronter plusieurs dizaines de monstres à la fois. Le mode combat au tour par tour est alors bienvenu.

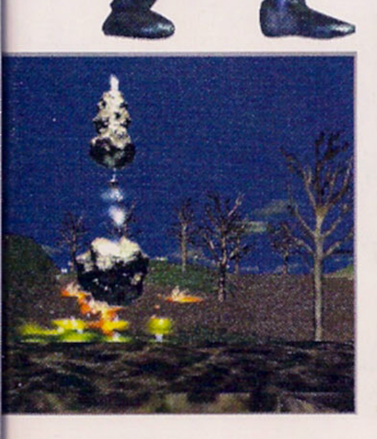
Création d'une équipe

Après un installation conséquente (368 Mo au minimum, 575 Mo pour la totale), Might VII nous accueille par la sacro-sainte séquence cinématique d'intro. Rien à redire, la qualité des images de synthèse continue de s'améliorer, surtout que de nos jours, les vidéos compressées sont super fluides. Might VII comprend une dizaine de séquences de ce style réparties tout au long du jeu. On entre dans le vif du sujet avec la création de l'équipe de quatre personnages, qui nous accompagneront tout au long de l'aventure. Par rapport à Might VI, Might VII apporte un certain nombre de raffinements. On avait reproché au précédent volet de ne proposer que des humains. On pourra désormais choisir des nains, elfes et gobelins dans son équipe. Côté classes, le soft s'enrichit de trois nouvelles catégories. Le moine est un combattant non-armé (avec des compétences de voleur) qui s'avèrent très balèze à haut niveau (c'est pas des blagues, un moine de haut niveau se bat aussi bien qu'un guerrier même très bien armé). Le voleur est assez bon au combat et dispose de toute une série de compétences de, euh... voleur. Le ranger (rôdeur en VF) est un mélange de chevalier, clerc et sorcier. C'est-à-dire que l'on n'a pas le meilleur des trois classes, mais plutôt une sous-version du chevalier, associée à une sous-version du sorcier et du clerc. Ah ! ces multi-classés, toujours aussi nuls. Ces classes viennent s'ajouter aux six classes déjà disponibles dans Might VI : chevalier, paladin, clerc, sorcier, druide, archer. Ce qui est bien, c'est que toutes les combinaisons de races et de classes sont permises. Au fur et à mesure du jeu, vous pourrez en outre effectuer des quêtes pour accéder à des versions améliorées des classes de départ. Ainsi, un voleur peut être promu brigand, puis espion, et enfin assassin.

Might VII dispose de son propre alphabet runique. Un lexique est disponible dans le manuel.



Il y a un jeu dans le jeu : Arcomage une sorte de Magic the Gathering se joue dans les tavernes des villes. Arcomage vous permet de gagner de l'argent, et si vous battez treize opposants, une sympathique bonne femme dans la ville de Steadwick vous remettra un prix spécial.



Might & Magic VII : Pour le sang et l'honneur

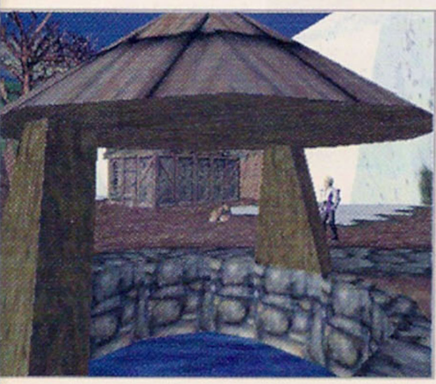






Tips technique :
Toutes les cartes 3D ne sont pas supportées : problème avec les cartes à base de Riva 128 et d'Intel 740. Dans ces cas, il faudra jouer en mode software. En revanche, des drivers sont fournis sur l'un des deux CD.







Compétences et magie

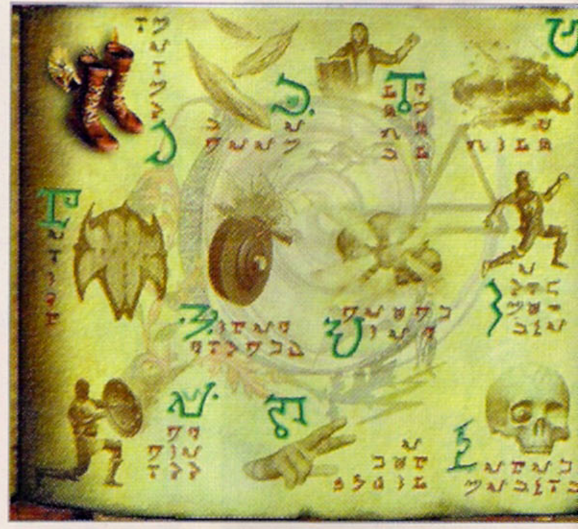
Une autre évolution majeure réside dans le système de compétences (les compétences déterminent la capacité qu'ont vos persos d'accomplir des actions particulières : désarmer un piège, tirer à l'arc, porter une armure de plaques, etc.). De nouvelles compétences ont été ajoutées, comme le combat à mains nues et l'esquive pour le moine, ou le vol à la tire pour le voleur. Le combat à mains nues permet à un perso d'infliger pas mal de dommages sans avoir recours à une arme. En progressant, ce personnage sera de plus en plus puissant et verra son temps de récupération diminuer (le temps de récupération est le temps que vous devez attendre avant de pouvoir porter une seconde attaque). Au niveau Grand maître, un attaquant à mains nues sera même capable d'éviter toute forme d'attaque physique. La compétence Esquive améliore votre classe d'armure. Le vol permet au voleur de détrousser les personnages non joueurs (PNJ) pour leur dérober leur or et leurs possessions. Évidemment, si vous vous faites gauler, vous serez attaqué par les gardes des villes. Plus haut sera votre niveau de compétence, plus grand sera votre facteur de réussite. La compétence Maître d'armes augmente votre maîtrise des trucs tranchants ou assommants, voire aplatissant. Identification de monstre permet d'obtenir des renseignements intéressants sur les caractéristiques des monstres que vous affrontez.

Un nouveau niveau d'expertise (Grand maître) vient s'ajouter au trois niveaux existant dans Might VI. Un Grand maître en Alchimie pourra par exemple fabriquer des potions encore plus efficaces. Désormais, toutes les classes ne peuvent pas atteindre les plus hauts niveaux d'expertise dans une compétence donnée. Ainsi, un moine Adepte pourra devenir Grand Maître au bâton, mais restera toujours Novice au maniement de l'arc, même après avoir été promu Ninja. Ce qui est bien dans Might, c'est que les compétences ne sont pas fixées une fois pour toutes. Tout au long de la partie, vos héros pourront apprendre de nouvelles compétences. Le système est proche de Donjons et Dragons, mais sans ses limitations absurdes. Par exemple, toutes les classes pourront utiliser la plupart des armes et armures, à partir du moment où elles auront suivi l'entraînement approprié. Techniquement, vous pourrez avoir un sorcier sachant (mal) tirer à l'arc, ce qui est quand même plus réaliste et bien pratique. Mais n'espérez quand même pas voir un sorcier avec une armure de plaques, ni même une cotte de mailles.

Prenez votre temps pour créer votre équipe : vous allez vous les trimballer pendant de longues heures de jeu. Comme son nom l'indique, Might and Magic privilégie les équipes équilibrées en force et en magie. Un bon mélange de classes et de races donnera le meilleur résultat.

Empire à saisir

L'histoire de Might VII démarre là où s'était arrêté le scénario de Heroes of Might and Magic III, son demi-frère stratégique. La reine Catherine est parvenue à mettre fin aux guerres de succession en triomphant des nécromanciens, permettant ainsi à son père défunt de trouver le repos éternel. Mais pas pour longtemps. Les rivalités entre les peuples d'Enroth font rage à nouveau. L'épicentre du conflit se trouve à Harmondale, un petit royaume situé entre le royaume humain d'Erathia et le royaume elfe d'Avlee. Lord Markham, l'actuel dirigeant d'Harmondale a décidé de lancer un concours, une sorte de chasse aux trésors pour sélectionner un groupe d'aventuriers capable de régenter la contrée à sa place. Nous voilà donc propulsé sur l'île d'Emeraude, un des nombreux lieux du monde gigantesque de Might and Magic VII, pour une première mise en bouche. Cette chasse au trésor (voir encadré) permettra en outre aux joueurs débutants de se familiariser avec l'interface et de se faire une petite idée de ce qui les attend dans les niveaux supérieurs (rencontre avec un Dragon Rouge et son haleine très fétide). Après ce galop d'essai, le joueur se voit



▲ *Les sorts sont très nombreux (plus de 80 !) et variés. On peut entre autres invoquer des monstres.*

confier les clefs du château d'Harmondale. Ah ben ça, vous vous dites : chouette ! un château pour moi tout seul. En fait, c'est un cadeau empoisonné. Harmondale est infesté de gobelins. Les nécromanciens sont en train de rassembler leurs forces afin d'attaquer le point faible de l'Empire, qui se trouve être, comme par hasard, Harmondale. Vous allez devoir débarrasser votre château des squatters qui l'occupent, le défendre contre les nécromanciens, et courir aux quatre coins d'Enroth en accomplissant moult quêtes pour aider les royaumes voisins. À proximité d'Harmondale, se trouvent le territoire des nains, le royaume elfe et le royaume humain, chacun comptant sur vous pour les débarrasser, qui des nécromanciens, qui des autres royaumes antagonistes. Il vous faudra prendre des décisions hautement philosophiques et choisir entre les très manichéennes voie de la Lumière et voie de l'Ombre. L'aventure prendra selon vos choix des orientations différentes. Par rapport à Might VI, ce scénario permet une meilleure intégration des quêtes dans une histoire globale. New World Computing utilise pour ce faire davantage de PNJ qui vous confieront des missions ou vous donneront des informations. La liberté d'action et la non-linéarité sont l'apanage de la série, à ciel ouvert dans la campagne infestée de monstres ou bien dans la myriade de donjons, temples abandonnés, forteresses ennemies, châteaux en ruines et autres grottes ou cavernes. Les donjons sont remplis de périls, mais recèlent également des trésors insoupçonnés (trésors, armes, objets magiques inédits).

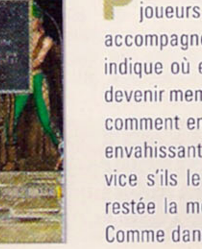


▲ Le moteur gère le jour, la nuit et la météo : admirez cette légère petite brume matinale.

Une interface améliorée

Pour rendre Might and Magic VII encore plus accessible aux joueurs nouveaux venus, notre équipe de héros se voit accompagnée d'un guide en tout début de partie. Ce PNJ nous indique où et comment acheter des armes et armures, comment devenir membre des guildes, comment acquérir des sorts et même comment entraîner nos aventuriers. Ce tutorial déguisé n'est pas envahissant et les joueurs vétérans pourront le mettre hors-service s'ils le souhaitent. L'interface utilisant souris et clavier est restée la même, mais elle bénéficie de pas mal d'améliorations. Comme dans Might VI, on peut mémoriser un sort de prédilection







Les premières minutes de jeu

1 L'ÉQUIPE

Après avoir lancé le jeu, la première étape est la constitution de votre équipe d'aventuriers. Might VII vous propose une équipe par défaut, qui est tout à fait équilibrée (guerrier, voleur, clerc, sorcier). Malgré tout, si vous décidez de créer votre propre groupe de rock, n'oubliez pas de choisir 4 compétences par perso et d'attribuer les 50 points aux caractéristiques de vos héros.

2 LA CHASSE AUX TRÉSORS

La première quête de Might VII est assez simple : elle est surtout destinée à prendre ou reprendre le soft en main. Le quartier général de Markham se trouve à l'Est de l'île, au bord de l'eau. C'est là que vous devez rapporter les objets collectés pour accomplir la quête et gagner les points d'expérience correspondants. Pensez à visiter les puits pour booster vos caractéristiques. Les boules de cristal sur piédestal vous donnent aussi des protections temporaires.

Comme vous pouvez le constater en cliquant sur le livre des quêtes, il s'agit de rapporter 6 objets particuliers. Chacun vous fait gagner 500 points d'expérience. Vous avez donc intérêt à les rapporter au fur et à mesure pour bénéficier de cette expérience qui vous rendra la tâche plus aisée.

- Potion rouge : elle s'obtient en cliquant avec des Baies de larmes de veuve (Widowsweep Berries) sur un flacon vide. Vous pouvez aussi trouver des potions rouges dans la tente gardée par les Guêpes-Serpent (Dragonflies).
- Coquillage : Il y a deux moyens d'en récupérer. Vous pouvez en acheter à une paysanne devant l'antre du Dragon, ou bien en trouver dans la tente gardée par les Guêpes-Serpent.
- Grand Arc : Là aussi, il y a deux moyens de s'en procurer (récupérez les deux afin d'en garder un). Un des arcs se trouve dans l'antre du Dragon près de l'entrée. Le second est détenu par Sal Sharktooth, un des spadassins (Swordsman) du Temple.
- Chapeau de santé (Wealthy Hat) : À récupérer dans le Temple de la Lune (derrière la source), dans la pièce située derrière Sal Sharktooth, ou bien en vendant une potion rouge à l'un des spadassins, près de l'entrée du Temple.
- Dalle (Floor Tile) : Placée également dans le Temple de la Lune, près de la porte secrète dans la bibliothèque.
- Instrument de musique : Le plus dur à trouver. Parlez à une paysanne devant la Taverne (c'est une barde). Elle vous vendra l'instrument pour 500 pièces d'or.

3 LES DISPARUS

Lord Markham vous confie cette quête. Vous devez simplement entrer dans l'antre du Dragon et récupérer un bouclier près de l'entrée.

La baguette de boules de feu

Un paysan qui traîne dans le coin vous offrira cette baguette si vous acceptez d'accomplir une faveur. Notez bien que si vous ne remplissez pas votre part du marché après avoir pris la baguette, il vous arrivera toute une série d'embêtements (votre ville sera attaquée et tous les magasins et maisons fermeront leurs portes en vous privant de leur soutien).

4 L'ENTRAÎNEMENT ET L'ÉQUIPEMENT

Après avoir disputé un certain nombre de combats et accompli des quêtes, vos personnages auront accumulé suffisamment de points d'expérience pour progresser dans leurs compétences. Pour ce faire, rendez-vous aux Training Grounds (le bâtiment doté d'une enseigne avec une cible) pour gagner un niveau, moyennant finances. Essayez de vous concentrer au début sur une ou deux compétences indispensables (notamment Arc pour tout le monde, Désarmer les pièges, et Marchand pour un de vos persos).

Vous pouvez revendre les objets (armes, armures...) que vous n'utilisez pas dans les magasins. Vous avez intérêt à apprendre la compétence Marchand à l'un de vos persos pour acheter au meilleur prix (dans ce cas, les tractations seront faites par le perso qui a la compétence. C'est évident, mais on n'y pense pas toujours).

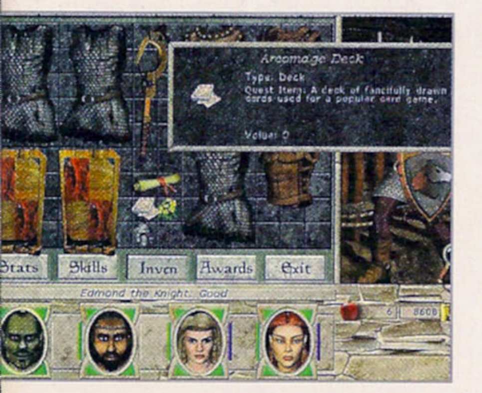
5 LA CARTE ET LES LIVRES

La carte en haut à droite et les livres en bas à gauche sont une mine d'informations. Dans les livres, le programme note automatiquement toutes les quêtes et toutes les informations que vous avez recueillies. Reportez-vous au livre des quêtes quand vous ne savez plus où aller.

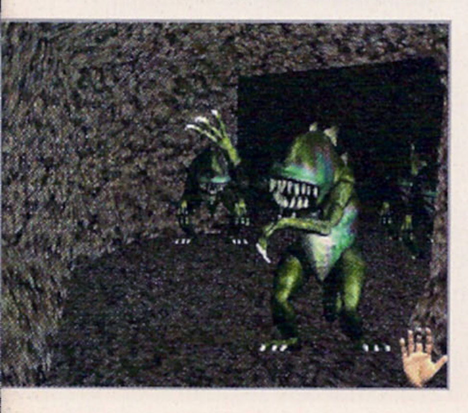
En cliquant avec le bouton droit sur les dessins des bâtiments sur la carte, Might vous indique leur nom. Très pratique quand on est à la recherche d'un bâtiment particulier.



▲ Avec l'accélération Direct 3D, les effets graphiques des sorts ont plus de classe.







pour chaque perso et le lancer grâce à un raccourci clavier. On pourra désormais redéfinir les touches du jeu. La spécificité de Might est de proposer des combats au tour par tour en plus du temps réel. Il suffit d'appuyer sur Entrée pour passer dans ce mode. C'est pas du luxe : il n'est pas rare d'affronter plusieurs dizaines de monstres à la fois en terrain découvert. Dans Might VI, on ne pouvait pas se déplacer en mode tour par tour. C'est possible dans Might VII, ce qui inaugure de nouvelles tactiques de combats comme la dérobade ou bien la reculade. D'ailleurs, les héros courent plus vite, ce qui est bien pratique pour parcourir de grandes distances. En cliquant avec le bouton droit sur la carte, on voit maintenant apparaître le nom des bâtiments. Alors là, c'est un ajout de poids. Fini les galères dans les grandes villes, à devoir visiter tous les bâtiments avant de trouver cette fichue Guilde de l'Air. Les édifices les plus répandus ont une architecture particulière, ce qui nous permet de les reconnaître au premier coup d'œil.

Attendez, non, je voudrais revenir au chapitre des combats. Dans Might VI, les monstres nous faisaient toujours face. Dans ce nouvel épisode, les monstres peuvent se battre entre eux. Vu le scénario de lutte des clans présenté plus haut, il n'est pas rare de débouler en plein milieu d'une baston opposant des elfes à des humains par exemple. Certains monstres coopéreront avec vous, alors que les autres vous mettront sur le pif. Le moteur 3D amélioré est maintenant capable de représenter les monstres sous plusieurs angles de vue. New World en a donc profité pour rajouter des gardes dans les villes, qui viendront vous prêter main-forte si vous êtes débordé par les événements. Attention par contre de ne pas taper par mégarde sur, euh, un garde, ou bien ce dernier vous en voudra pour toute la vie.

Moche mais accéléré

Quand on en vient au chapitre du graphisme, les visages se crispent, des plaintes lugubres se font entendre, Ivan Le Fou commence à défaillir, et Bob Arctor fait un double signe de croix... Bref, Might VII est plutôt moche. Remarquez bien que je m'en tamponne un peu. Je préfère largement un jeu moche et intéressant que l'inverse. Mais bon, si on pouvait avoir les deux... Might VII reprend peu ou prou le même moteur 3D polygonal que son prédécesseur. Seule concession à la modernité, il supporte maintenant l'accélération Direct 3D. Ne vous attendez pas à foncer à tombeau ouvert dans les couloirs, façon Quake 3. On est dans un jeu de rôle, quand même (essayez de courir avec une armure de plaques et 20 kilos d'or sur le dos). À part ça, Might VII est parfaitement fluide sur les PC actuels. Il est d'ailleurs quasiment aussi fluide en mode logiciel (non accéléré). Les cartes 3D apportent un lissage sur les textures et les sprites 2D des monstres. Elles apportent aussi un niveau de flou, limite Nintendo 64, sur certains objets (les arbres). En revanche, l'alpha blending fait merveille pour les effets graphiques des sorts, spécialement ceux de haut niveau. Les textures sont un peu répétitives : on aurait apprécié un léger brouillard à l'horizon, mais l'un dans l'autre, la modélisation des décors atteint un niveau de détails très correct, vu l'immensité du monde. Le programme exploite au mieux les différentes élévations du terrain. La réalisation sonore est située entre deux extrêmes. La musique est richement orchestrée, joliment composée, et tout à fait adaptée au thème. Ce n'est pas surprenant de la part de NWC, qui nous offre souvent de très bons morceaux. Les effets d'ambiance sont aussi très bien réalisés : les craquements, couinements et autres cliquetis mettront tous les propriétaires de système de son 3D (modes A3D ou EAX) dans un état de stress constant. Le son 3D est aussi idéal pour localiser les attaques ennemies. Par contre, les voix digitalisées des héros sont un appel permanent à la paire de baffes. Remarquez, pour une fois, les voix françaises pourront difficilement être plus pourries que les voix anglaises.

Iansolo



+ Un monde gigantesque.
+ Des quêtes mieux intégrées dans le scénario.
+ Une ergonomie améliorée depuis Might VI.
+ Plus facile d'accès pour les débutants.
+ Toujours les combats au tour par tour.
+ Grande richesse de développement des personnages.
− Combats répétitifs.
− Graphisme.
− Voix débiles.

EN DEUX MOTS

Si l'on fait abstraction de son esthétique discutable, Might and Magic VII est un jeu de rôle incroyablement divertissant. Les fans de JDR à l'ancienne (énigme/baston/trésor/sauver) en auront pour leur pognon avec ce titre qui offre un durée de vie proprement obscène. Quant aux joueurs débutants, ils découvriront qu'il existe une vie après Baldur's Gate.



La famille

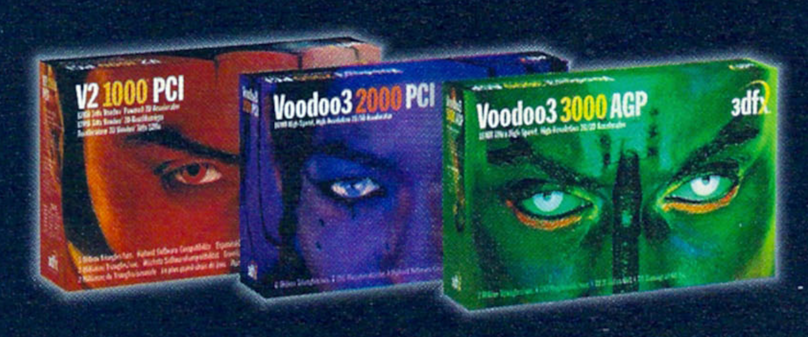
la plus puissante

qui existe

Voodoo

Famille d'accélérateurs

Que vous cherchiez une carte complémentaire, une mise à niveau ou que vous soyez un mordu du jeu vidéo, une solution Voodoo répondra à vos attentes. Grâce aux 3D et 2D les plus évoluées, aux taux de rafraîchissement les plus élevés et aux résolutions incroyables, le jeu vidéo franchit un nouveau seuil.







■ JOUABLE SUR P200 32 MO RAM ■ EDITEUR ACCLAIM ENTERTAINMENT
■ DÉVELOPPEUR ACCLAIM ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

Ensorcelez des développeurs avec un sort vaudou et vous obtiendrez un jeu saisissant qui vous conduit par-delà la mort.



La meilleure technique pour les combats est de rester loin de ses adversaires. De près, ils vous enlèvent des points de vie avec une facilité déconcertante. ▼



joystick 107 — À VOIR SUR LE CD-ROM N°

Shadow Man

Action/aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Les parcours tortueux représentent une grande proportion du jeu : corniches, cordes, sauts et nage, ça ne s'arrête jamais.

Les bayous de Louisiane offrent l'opportunité de rencontres surprenantes. Si, un jour, en vous baladant dans le coin, vous vous retrouvez sur un canal surplombé de hautes falaises, alors c'est que vous y êtes. Continuez tout droit, sautez à terre, traversez le fossé en utilisant la corde, et vous découvrirez une église très spéciale. Ce lieu de culte est devenu le repaire d'une prêtresse vaudou. Si vous êtes sympa avec elle et si vous patientez un peu, malgré les chiens qui lorgnent vos mollets, je suis sûre qu'elle vous dévoilera sa préoccupation majeure. La jeune femme veille sur notre monde. Elle le protège des ombres noires qui aimeraient bien se glisser à travers les frontières de la mort pour venir mettre fin à nos vies. Une femme seule contre tous ces démons ? Non, avec elle, veille Shadow Man, le seul à pouvoir marcher parmi les morts et à revenir parmi les vivants. Et si vous montrez beaucoup de courage en résistant aux visions terrifiantes qu'elle entrevoie, alors peut-être vivrez-vous par vous-même l'aventure de Shadow Man.

Le monde complexe des morts

Si on offrait des voyages touristiques pour le royaume des morts, je suis sûre que beaucoup d'entre nous se précipiteraient dessus. Et nous n'aurions pas tort car ça explose tout, côté ambiance. Les niveaux tortueux offrent des crises d'angoisse à chaque tournant. La faune, dangereuse, est prête à tout pour vous garder avec elle. Et puis, eux, ils sont morts et leurs distractions ne sont guère nombreuses. Ne leur en voulez pas s'ils se précipitent sur vous dès qu'ils vous aperçoivent. Le bruit des couteaux est bien plus guilleret quand la viande s'agite encore. Le son est le grand élément de cet univers. Chaque créature pousse son cri, pour signaler sa présence, et marmonne des paroles sans queue ni tête (mais on imagine très bien leur signification). Vous ne les voyez pas encore que vous les entendez déjà. Où se cachent-elles ? Vous laisseront-elles le temps de faire une photo souvenir, avant de vous étriper ? Le décor fantastique vous procure un surplus de sensations. Vous verrez rarement des falaises verdâtres ou des couloirs ensanglantés réalisés avec une telle maîtrise de la 3D. Les couleurs sont si follement infernales et le monde si lugubre que l'on regrette presque d'être tout seul dans cette descente aux enfers.



L'ennui des vivants

Une telle ambiance, et pourtant l'ennui s'installe dès la troisième heure de jeu. Cet univers labyrinthique vous fait tourner plus souvent en rond qu'autre chose. Le scénario non linéaire vous renvoie dans les niveaux inférieurs, en vous obligeant à revisiter dans des endroits déjà vus, à éliminer des monstres déjà supprimés. On se perd, meurt et revit pour mieux se reperdre. La mort n'existe pas pour Shadow Man. Alors, quand vous êtes tué, vous êtes projeté au début du niveau et vous vous retapez tout le parcours et les ennemis de base. Sûr, vous pouvez recharger une sauvegarde, mais quand votre vie ne tient plus qu'à un fil, que pas un seul bonus de vie ne traîne et qu'un sniper vicieux vous attend de l'autre côté de la porte, alors il vaut mieux mourir en combattant pour revenir achever le monstre affaibli. Il ne manque pas grand-chose à ce jeu, pour qu'il soit génial. L'ambiance est super, les boss sympas et même les monstres sont intelligents. Il mériterait le détour, uniquement pour ces qualités. Mais, franchement, refaire le même chemin plusieurs fois de suite tue tout entrain.

Kika.

Un homme pas comme les autres

Micke le Roi concentre tout le potentiel du moteur de Shadow Man. Outre le fait qu'il tire des deux mains et utilise l'une indépendamment de l'autre, son aspect et ses mouvements ont été particulièrement travaillés. Les vêtements qu'il porte ondulent autour de lui, son ombre bouge, son corps se balance et s'équilibre de manière très réaliste. Il préfigure la nouvelle catégorie de héros que les prochains jeux d'aventure/action connaîtront.



- \+ L'ambiance sinistre.
- \+ Un graphisme léché.
- \- Des niveaux trop labyrinthiques.
- \- Les retours en arrière répétitifs.

EN DEUX MOTS

Ouaah ! Quelle ambiance ! On flippe à mort, on sursaute au moindre son suspect, c'est vraiment excellent. Mais l'obligation de revenir en arrière pour se repaumer aussi sec dans des niveaux trop tortueux épuise toute bonne âme.





JOUABLE SUR PII 233 32 RAM ■ EDITEUR EMPIRE ■ DÉVELOPPEUR ROWAN SOFWARE/ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 8



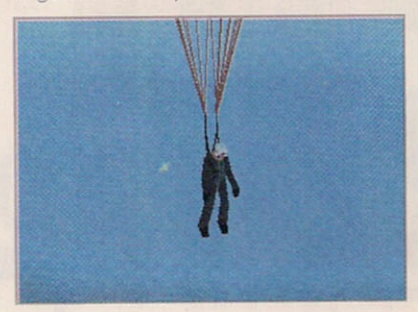


C'est chouette la Corée. Il y a des gens biens, comme le Général Mac Arthur, qui ont rêvé de la faire sauter au nucléaire. Ça en aurait fait, des plages propres !

Mig Alley

Simulation pour tous joueurs - PC CD Rom

Cette « chose » est le pilote de votre avion qui s'est éjecté, avec, au-dessus de lui, la galette de son parachute.





Le plan de vol pourra être consulté, afin de respecter les waypoints.



On pourra se promener en ville...

...et se garer en créneau pour faire des achats.



On aura quand même l'impression de se battre contre des demi-morpions.

En voilà une idée qu'elle est bonne ! Devant la recrudescence des simulateurs d'avions de chasse et de combat modernes, il était temps de s'occuper de quelque chose de plus chaud, du genre « dogfight ». La période de la guerre de Corée est idéale pour ça, puisqu'elle représente la transition entre la Deuxième Guerre mondiale et son cirque aérien, et la guerre moderne comme nous l'entendons, et qui se résume bien trop souvent à des combats par missiles interposés, à plus de 50 km des cibles. Ainsi, on peut retrouver avec délice les joies du réacteur et du combat au canon à outrance.

En piste, les artistes !

On se retrouve donc vite à bord de ces petits joujoux qui étaient plus proches du poêle qu'autre chose. Sauf peut-être pour le P-51 D Mustang, qu'on peut piloter pour les attaques au sol. Pour le reste, on aura le choix entre un F-86 Sabre, ou un F-80 Shooting Star. C'est pas bézef, mais c'est mieux que rien. Pour ceux qui espèrent piloter un Mig-15, cela n'est pas possible dans le mode solo. Le pilotage se fait assez simplement, mais il y a quand même quelques drames. Ça commence par une absence royale d'aide au joueur, ou de tutorial. De plus, quelle que soit la config de la machine et du logiciel, on se tape des ralentissements, et les saccades importantes du coucou ne facilitent pas sa maîtrise. Pendant plusieurs dixièmes de secondes, l'image semble se figer, pour nous faire découvrir la nouvelle position de l'avion. Le problème, c'est que pendant ce temps, les adversaires ont eu le temps de se mettre dans notre dos.

Comportement de merde !

Bah ouais, c'est le terme. Certes, ces appareils sont tellement spécialisés pour le dogfight, qu'ils en deviennent très instables, mais à ce point-là, ça devient pénible à piloter. L'avion tombe tout le temps, et ce quel que soit l'usage de la manette des gaz. Et s'il ne pique pas bêtement du nez, il part en vrille. Pour finir avec ce comportement d'adolescente en manque d'affection, les commandes répondent d'une manière amplifiée, pour tout type d'appareil, et avec une bonne demi-seconde de retard dans le meilleur des cas, c'est-à-dire quand il n'y a pas de ralentissement. Toujours en vol, on voudrait en savoir plus. On appuie sur F1 pour se verrouiller sur la cible la plus proche. Celle-ci apparaît alors dans un losange rouge, et la vue en padlock se verrouille dessus. L'ennui, c'est que quand l'avion-cible croise celui du joueur, la vue padlock part avec l'ennemi, et on ne regarde plus du tout devant. On ne peut donc plus savoir si on s'approche du sol ou pas. Du coup, on est obligé de retrouver les bonnes touches, et ça fait perdre un temps précieux. Même en s'aidant du cooly-hat, c'est pas assez rapide pour espérer rétablir son vol. Enfin, en guise de combat tournoyant, on a le droit de pouvoir admirer des avions ennemis de la taille d'un demi-morpion. Essayer de les suivre dans ces conditions de pilotage se résume à un profond ennui.

Quoi, c'est tout ?

Le gros des missions se contente de nous faire subir une vague d'assaut de Mig-15 après l'autre. De temps en temps, il nous arrive de détruire, de-ci, de-là, un tank qui ne ressemble à rien, un camion anonyme, ou encore une DCA bi-tubes, avec des mecs de Legoland qui gardent l'ensemble. C'est pas terrible, terrible. Les décors nagent dans le flou quand on s'en approche, et il n'est même pas possible de suivre, en caméra extérieure, les avions ennemis. Même au niveau des briefings de mission, là ou pourtant c'est très documenté, il y a des lourdeurs d'interface absolument incroyables, qui rendent le jeu aussi chiant que ses erreurs techniques le rendent pénible. Sinon, il y a quand même quelques rivages, et des arbres.

Pete Boule

- \+ La guerre de Corée.
- \+ Faire voler des avions de cette époque.
- − La lourdeur de l'interface.
- − Les ralentissements pendant les combats.
- − Le comportement de merde des appareils.

EN DEUX MOTS

L'idée de base était pourtant chouette, et le peu d'avions en présence quand même correctement modélisé. Même les cockpits étaient honnêtes. Mais quand on fait voler des avions, autant qu'ils soient pilotables.
Et toutes ces lourdeurs rendent ce jeu beaucoup moins jouable que ce qu'il aurait dû être.

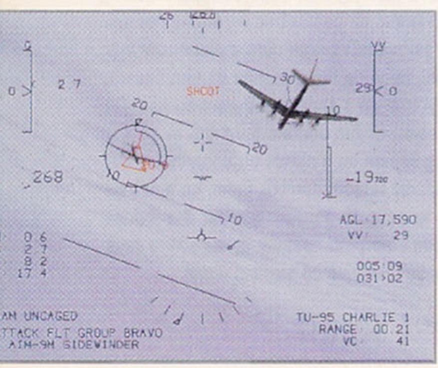




Les Américains vont être contents : un exemplaire supplémentaire de leur avion de combat, le F-22, vole. Il faut simplement éviter de leur dire qu'il ne vole que très virtuellement, et que son usage est exclusivement ludique.

F-22 Lightning III

Simili-simulateur pour tout le monde - PC CD-Rom



▲ On peut se taper le HUD plein, avec toutes les indications nécessaires comme « shoot ».



▲ Le F-22 dans sa livrée tactique, et donc, d'attaque au sol.

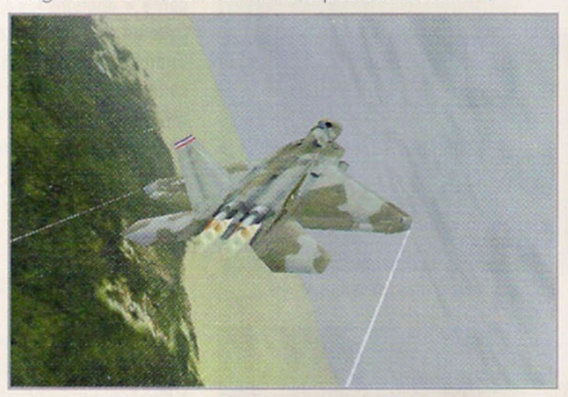
Depuis déjà quelque temps, Novalogic s'était spécialisé dans ces simulateurs de vol et de combats aériens à l'usage de gens normaux. C'est-à-dire des gens qui n'ont pas forcément leur brevet de pilote, et à qui la vue d'un manche à balai surmonté d'une panoplie de quadrants donne la chair de poule dans le meilleur des cas, et la gerbe dans le pire. Cette fois-ci, Novalogic s'est un peu passé de son moteur voxel pour reprendre un peu de 3D, et nous donner ainsi un jeu finement ciselé, aux graphismes efficaces, et à l'ergonomie tellement bien développée que la prise en main du jeu est un délice. Voyons la suite.

Le bô navion

Non, je suis désolé, à l'époque où j'ai découvert le F-22 Lightning II, j'ai vraiment eu envie de rire... Mon Dieu que cet avion est laid ! En plus, le prototype avec lequel il était en concurrence était vachement plus beau. C'était le YF-23 de Northrop, à l'époque où Grumman ne l'avait pas racheté. Bon, trêve de regrets, l'avion de l'an 2000 des Américains sera le F-22, et moche comme un cul ou pas, il sera contraint de voler.

Ce petit bijou de la technologie guerrière ne sera construit qu'à 339 exemplaires, puisqu'il coûte le prix de deux Rafales, ou d'un Eurofighter et demi, et possède tout plein d'améliorations techniques spécialement étudiées pour faire une guerre propre, c'est-à-dire sans pertes américaines sur un champ de bataille à la con. Ceci dit en passant, la guerre propre n'existera jamais, tant que des pilotes américains continueront à se planter en exercice. Cet avion est capable de voler à Mach 1.5 sans utiliser la postcombustion (c'est ce qu'on appelle la super-croisière), et donc en économisant son carburant. Il possède des tuyères à poussée vectorielle pour qu'il soit hyper-manœuvrable (ils sont cons, cet avion fait du -3G/ +10G, et les missiles modernes font du +40G/-40G), et il est bien sûr furtif à tout radar non français

Outre les effets climatiques comme la pluie, on aura droit aux vortex créés en bout d'aile lorsque l'avion fait un virage serré à vive allure. Notez la postcombustion. ▼

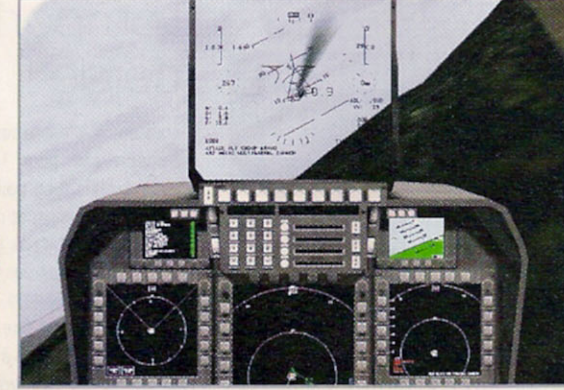


(désolé, c'est un peu vrai quand même). Une grosse partie de son armement se transporte en soute interne, et il peut se promener avec environ 9 à 10 tonnes de dragées au napalm, ou à l'uranium selon les préférences, le tout à une vitesse maximale de Mach2. Les tâches qu'il sera amené à accomplir seront celles de la supériorité aérienne, et le bombardement tactique, voire stratégique, puisqu'il sera appelé à être surtout un appareil de défense du territoire Américain. Au fait, suite aux succès consécutifs de « Jurassic Park » et du « Monde Perdu », il a été rebaptisé « F-22 Raptor ». C'est ridicule.





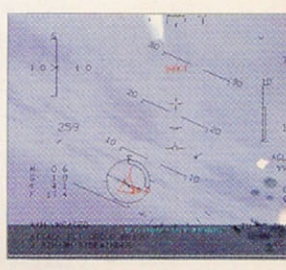






▲ Petite aberration sphérique sur l'armement air-sol du F-22. Les deux gros boudins sont des bombes lisses BLU-109 (Boum l'AnUs) de deux tonnes, et les missiles sont des AGM-88 Harm, anti-radars et micro-ondes.









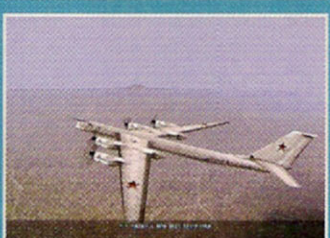
▲ Avoiner un hélicoptère sera très loin d'être facile, surtout s'il se trouve près du sol.



Quelques modèles

Drôles d'oiseaux. Il y aura pas mal de monde qui voudra mettre des bâtons dans les roues bien huilées des forces alliées. Ça va du F-5 comme amuse-gueule, au Sukhoï 30 comme adversaire de taille, en passant par une foule d'avions et d'hélicoptères pas si faciles que ça à descendre. On y trouvera aussi l'hélicoptère tigre, le Rafale, et le Mirage 2000 ! C'est si rare qu'il faut quand même le signaler.









Dans mon aéroplane blindé

Le jeu commence par la présentation de cet intercepteur sous un document vidéo, dans lequel un pilote chevronné fait toute une série d'élucubrations avec cet engin de 20 tonnes, à vide. Puis on a le droit de commencer par prendre des scénarios rapides, des campagnes, ou de passer chez Novaworld pour y affronter quelque 128 adversaires potentiels. Pour ce dernier point, nous attendrons un prochain numéro pour en parler plus précisément, mais on peut d'ores et déjà vous affirmer que le serveur marche à merveille. Bien que le jeu soit tourné vers un large public d'amateurs, il est possible de visionner la carte des lieux où se déroule la mission attribuée. Puis, on peut gentiment faire charger les armements dont on a besoin pour remplir les objectifs de la mission, parce qu'un simple canon de 20 mm pour se défendre, c'est sympa, mais seulement quand les ennemis n'ont plus rien sous les ailes, et qu'ils veulent bien s'approcher un tant soit peu de l'appareil. Notez que les différents équipements de l'appareil ne sont pas très variés. En effet, on ne peut y mettre que deux sortes de missiles air-air, d'ancienne génération, de surcroît, et qu'un faible éventail d'armements air-sol. Bien que l'on puisse se servir de missiles antiradar, de bombes lisses, ou encore d'un armement nucléaire, l'avion en lui-même a été dans un premier temps conçu pour la supériorité aérienne. Aussi ne faut-il pas être trop exigeant avec ses capacités air-sol. De plus, il ne s'agit pas d'un simulateur de vol, mais d'un véritable jeu vidéo, qui évite cependant soigneusement d'être trop arcade. Les décors, beaux sans être spécialement imposants, s'en ressentent : bref, c'est visuellement équilibré.

La prise en main donc

Une des choses les plus appréciables, c'est que le joueur peut être à tout moment aidé par des raccourcis clavier lui permettant de décoller, de se poser, de suivre une route préétablie, ou encore de faire un ravitaillement en vol, manœuvre extrêmement délicate. De fait, même si on est une truffe en matière de simulateur de vol, on peut profiter grandement de ses aspects sans en subir trop de conséquences du genre « vous êtes crashé, voulez-vous refaire cette mission, espèce de tanche ? ». De plus, la prise en main de la gestion des gaz est un peu spéciale, puisqu'elle n'est pas « instinctive » comme peut l'être une manette des gaz. Les gaz, en effet, sont gérés par pourcentage de poussée, et il n'est donc pas évident d'adapter sa vitesse aussi souplement qu'un combat tournoyant, ou que l'approche d'un hélicoptère à abattre, peuvent l'exiger. Cela dit, en ajoutant une manette des gaz indépendante, et un palonnier sous le bureau, les sensations d'un combat aérien sont très correctement restituées.

Les scénarios, tous plus différents les uns que les autres, ont en commun le caractère de « gestion de crise » que connaissent les conflits de l'après-Guerre froide, et ce, même si dans quelques campagnes, on latte du Russe. On aura donc plus à traiter des objectifs isolés que des attaques massives de 300 bombardiers. Pour bien faire, on est accompagné de temps en temps par des ailiers, et appuyés par quelques avions Radars, ainsi que quelques intercepteurs de la Navy. L'environnement a aussi son importance, que ce soit par temps chaud ou froid, qu'il pleuve ou qu'il neige, les comportements de l'avion en subiront toujours les conséquences. Pour bien faire, les défenses au sol ne sont pas en reste, puisqu'on a le droit de se farcir des SA-6 en pleine poire. Enfin, cerise sur le gâteau, l'usage de l'arme nucléaire entrera précisément dans le cadre d'un scénario, puisqu'il faudra attendre le feu vert d'un obscur politique pour pouvoir largement irradier la zone devenue indésirable aux yeux de la communauté internationale. Et je vous jure que c'est amusant !

Pete Boule

- \+ L'accessibilité.
- \+ La diversité des missions.
- \+ Les différents environnements.
- − La gestion des gaz.
- − L'armement embarqué pas assez diversifié.

EN DEUX MOTS

Mine de rien, même pour ceux qui trouvent les simulateurs rébarbatifs, ce jeu est entraînant et très agréable, puisque tout a été fait pour le rendre accessible à un large public. Et mine de rien, les bouffeurs de Flight Simulator s'en régaleront aussi, puisqu'ils retrouveront les domaines de vols et les sensations de tout Dogfight qui se respecte. Que du bon !

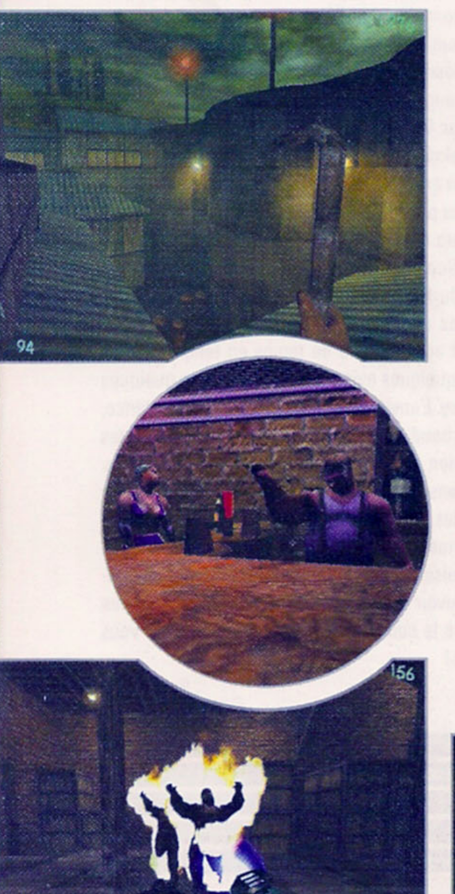


Les gens de chez Xatrix aiment se démarquer du reste de la production des shoot 3D. Après le très campagnard Redneck Rampage, les voici de retour avec un très « loubard rulez » Kingpin. Parfait pour réviser ses insultes anglo-saxonnes.



Kingpin

Shoot 3D pour tous joueurs - PC CD-Rom



Déclarez votre flamme à vos ennemis.

Alors qu'en ce moment, le thème de la violence dans les jeux en défrise plus d'un, Xatrix n'a pas eu peur de lancer un disque dur dans la mare avec son dernier rejeton. Je crois n'avoir jamais entendu autant de « mother fucker », « son of a bitch » et autre » asshole» en aussi peu de temps. Certes, on vous laisse le choix d'installer une version édulcorée, sans insultes ni sang, mais cela reviendrait à priver un Casimir de son Gloubiboulga. Il y aurait préjudice grave. Il faut dire que vous êtes un gangster qui vient de se faire doubler par son ancien patron. Alors vous pensez, hein, c'est normal que vous ne soyez pas très jouasse. Et qui dit embrouille, dit vengeance, surtout à Chicago. Elle sera votre motivation tout au long de l'aventure, puisque vous devrez remonter un gang afin d'attaquer votre ancien mentor. Bon, maintenant que les présentations sont faites, voyons de plus près ce que nous avons là.

On admire et on se tait

Il n'est pas besoin de posséder une vue particulièrement performante pour se rendre compte que Kingpin est beau, voire très beau. En 1024*768, couleurs 32 bits, le graphisme est particulièrement « chaud », comme vous le prouvent les photos qui traînent ici ou là. La palette de couleurs bien particulière donne aux bâtiments et aux personnages un ton chromatique unique, et crée ainsi une ambiance originale. À cela s'ajoutent de nombreux détails visuels qui viennent compléter le tableau : graffitis sur les murs, déchets



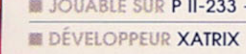
Les explosions, un modèle du genre



traînant sur le sol, poubelles entrouvertes, bidons desquels s'échappent de très jolies flammes, clochard en train de cuver, ciel lugubre, bars glauques, magasins d'armes peu attrayants, rotweillers en chasse... Tout a été fait pour vous plonger dans une atmosphère lourde et peu accueillante. Une sorte de jeu en Cradovision à Poubelland, pour vous situer. Plus glauque, tu meurs. Les textures sont impeccables, mitonnées aux petits oignons, comme ces affiches de pub désuètes ou ces panneaux électriques clignotant dans les rues. L'action se déroulant principalement en ville, vous passerez votre temps dans les égouts, les rues, les bâtiments, les quais portuaires, etc. Très urbain comme environnement, donc. Les ennemis sont bien texturés, mais je ne m'explique toujours pas l'effet de « magma » qui donne l'impression que leur visage est une sorte de sable mouvant. Peut-être pour souligner le côté vivant de la matière, mais ça fait bizarre. Lorsque vous leur tirez dessus, vous voyez les blessures s'afficher peu à peu sur les corps, une flaque de sang s'écoulant même doucement des cadavres. Si jamais un gueux est blessé et qu'il tente de s'enfuir, vous pourrez le suivre grâce aux traces d'hémoglobine laissées derrière lui. En ce qui concerne les armes, on distingue nettement quel type d'engin les affreux utilisent (pistolet, fusil, mitraillette, lance-grenades, lance-flammes, barre à mine, lance-roquettes, fusil à concussion). Si jamais vous n'arrivez pas à trouver l'arme de vos rêves parmi les restes de vos détracteurs, vous pourrez toujours tenter de vous la payer chez le marchand du coin, grâce à l'argent que vous ramasserez sur vos victimes.

On admire mais on commence à parler

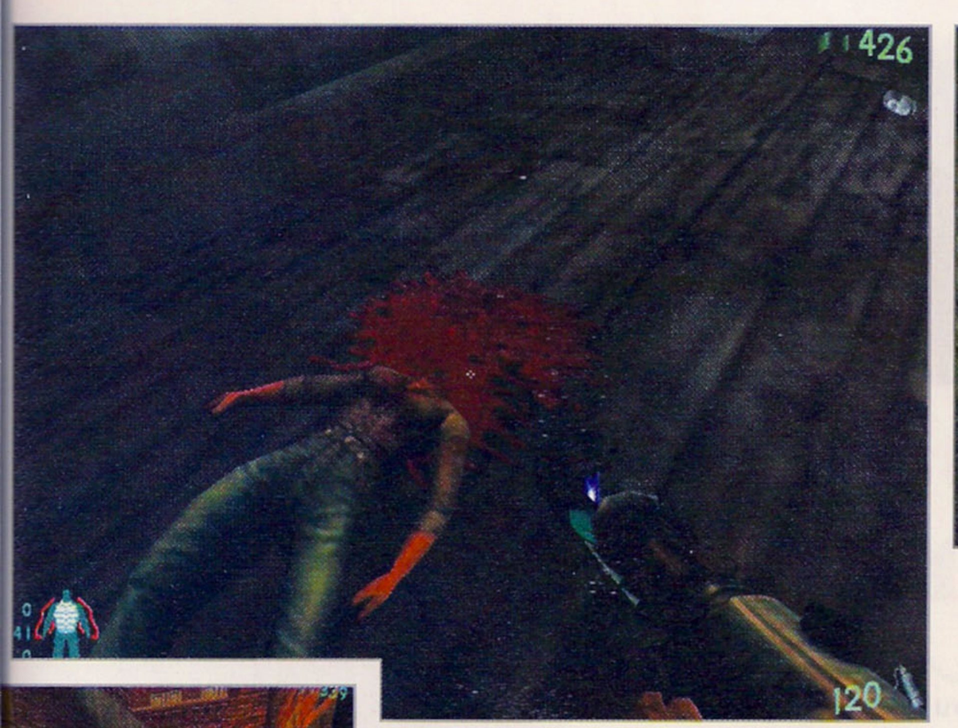
Le moteur de Quake 2 est aujourd'hui bien rodé, et de ce fait, n'importe quelle bonne carte OpenGL vous permettra d'obtenir une animation fluide et rapide sur votre PC. Pour ma part, j'ai utilisé l'ATI Rage Fury 128, et ma foi, je n'ai rencontré aucun problème de



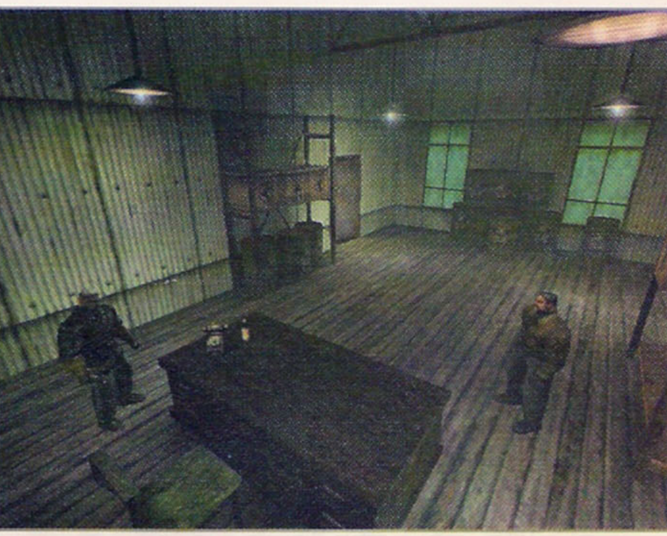
■ JOUABLE SUR P II-233 - CARTE OPEN GL - 32 MO DE RAM
■ DÉVELOPPEUR XATRIX ■ ÉDITEUR INTERPLAY

MULTIJOUEURS

TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	64
MODEM	oui
INTERNET	64



▲ *La jeune fille kidnappée que vous deviez sauver n'a plus toute sa tête.*



compatibilité, comme cela avait été le cas avec Half-Life. Les effets spéciaux sont convaincants, à l'instar du lance-flammes qui transforme vos ennemis en torches humaines, ces derniers courant vers vous en hurlant de douleur. Un très bon travail a également été réalisé pour les explosions, très agréables à admirer, notamment lorsque le souffle projette quelques bidons dans les airs. Les corps peuvent perdre des membres, voire même être décapités si votre tir est assez précis (15 zones d'impact gérées). En ce qui concerne l'Intelligence Artificielle, celle de vos ennemis est vraiment très bonne. Ces derniers se cachent, s'accroupissent derrière des caisses, montent et descendent les escaliers, ouvrent les portes, s'enfuient ou vous prennent à revers suivant la situation. Avec celui des marines d'Half-Life, on peut dire que le comportement des NPC est l'un des meilleurs que l'on puisse trouver dans un shoot 3D. Le seul défaut à signaler concerne les persos que vous pouvez engager pour vous aider. Comme ils vous suivent à la trace, il peut s'avérer impossible de revenir sur vos pas lorsque le passage n'est pas assez large. Il m'est arrivé de rester bloqué plusieurs minutes dans une impasse avant de pouvoir me dégager. Crispant. Mais pour le reste, pas de problème, ils se battent comme des diables, et leur path-finder leur permettra de toujours vous rejoindre, même si vous les avez semés. Pour en terminer avec la réalisation, on parlera des impacts de balles sur les surfaces, du son différent produit selon la matière touchée (bois, métal, etc.), et de quelques éléments de décors destructibles (principalement des caisses, mais c'est un peu limité pour le coup)

On admire en baillant

Dans les premières minutes de jeu, on se dit que le soft va vraiment être génial, qu'on va passer un super moment. Les qualités graphique et technique sont pour beaucoup dans cet enthousiasme, et on progresse dans le jeu, doucement mais sûrement, aussi confiant en l'avenir que pourrait l'être un labrador en voyant son maître rentrer à la maison avec un sac de croquettes au thon. Mais plus le temps passe, et plus on se dit que non, finalement, le jeu ne va pas être si fabuleux que ça. En fait, au bout de deux ou trois heures, on commence sérieusement à se lasser de faire toujours plus ou moins la même chose. Et que je commence un niveau en allant faire un tour au bar, et que là on me donne une mission, et que je ressors pour l'accomplir (généralement, trouver une clef ou un quelconque objet, puis le ramener à l'endroit où on en a besoin pour passer au niveau suivant), et que je pousse une caisse pour grimper sur l'étagère, et qu'au passage je passe chez le marchand pour acheter des trucs (armes, munitions, gadgets, soins), et que de temps en temps j'embauche quelques gars pour m'accompagner (un système basique de dialogue vous permet de choisir votre attitude lors des discussions préétablies : agressive ou positive). Voilà, tout est là. De plus, les niveaux manquent cruellement de variété, et ont une certaine tendance à l'angulaire (caisses, entrepôts, pièces carrées, égouts, etc.). C'est d'autant plus bête que Kingpin possède une réalisation et une qualité graphique intrinsèques exemptes de reproches. Un gameplay demandant des actions plus diverses au joueur, avec des rebondissements, des imprévus, des surprises, bref, toutes ces choses qui vous poussent à en voir toujours plus, voilà ce qui manque réellement à Kingpin. Malheureusement, ce n'est pas le moindre des défauts, et c'est pourquoi, malgré toutes ses indiscutables qualités, la note n'est pas extraordinaire. Maîtriser la technologie, c'est bien, mais maîtriser le plaisir de jouer, c'est encore mieux.

Fishbone



Cantique de la racaille

On ne va pas s'éterniser sur le sujet mais Kingpin aurait pu être appelé « Cantique de la racaille ». À force de modeliser aussi bien un environnement aussi glauque, on se demande s'il s'agit d'opportunisme ou de complaisance de la part des développeurs. Toi aussi, deviens dealer de crack avec ton PC à 10 000 balles ! C'est pas d'un goût très sûr, tout ça... Je ne dis pas qu'il faut remplacer les personnages par de petits lapins bleus, mais le jeu n'aurait rien perdu à se dérouler dans un environnement moins connoté.



▲ *Votre première mission : trouver une batterie pour vous enfuir avec la moto.*

+ **Une excellente réalisation.**
+ **Un excellent graphisme.**
− **Un gameplay bien trop répétitif.**

EN DEUX MOTS

Très beau, très bien réalisé, mais trop vite lassant. C'est bête, car Kingpin a plein de qualités, mais le joueur se lassera bien rapidement de l'aventure solo. Ouaip, vraiment dommage





Et hop, une simulation de champ de bataille. Mais cette fois-ci made in Redstorm, la boîte de développement de Tom Clancy, spécialiste semi-autoproclamé du genre.

Force 21

Stratégie temps réel pour tous joueurs - PC CD-Rom



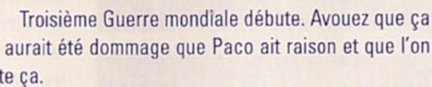


Après quelques simulations et un Quake-like, la stratégie temps réel était l'un des rares domaines auquel Redstorm Entertainement ne s'était pas encore attaqué. Quoi de plus normal, pour ces garçons, que de se consacrer à l'un des premiers jeux de ce genre utilisant un matériel militaire réaliste et contemporain. Non content de nous offrir cela avec toute la rigueur qu'on leur connaît, il a fallu qu'ils nous passent le tout à la moulinette de la 3D, façon Battlezone. Après quelques minutes de jeu, il apparaît que Force 21 se rapproche grandement de Wargasm, autre petit chef-d'œuvre de DiD, société spécialisée dans le réalisme extrême.

Mais les ressemblances s'arrêtent ici : le jeu des Anglais était résolument orienté arcade et effets graphiques ; Force 21 nous oblige, lui, à nous consacrer aux tactiques militaires les plus élémentaires : effets de surprise, mouvements, utilisation du terrain. Bref, un attirail somme toute très ancien, mais qui semble toujours faire ses preuves au XXIe siècle, à l'époque où la Troisième Guerre mondiale débute. Avouez que ça aurait été dommage que Paco ait raison et que l'on rate ça.

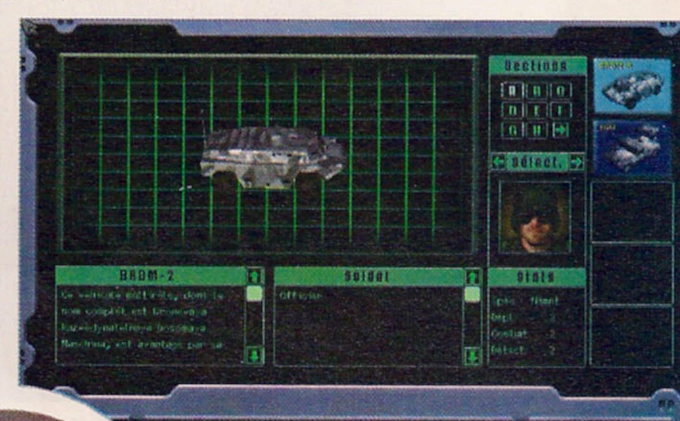
Un paysage composé de technologie soviétique.





Ici on reste dans le territoire du réalisme : pas d'effets de blasts elliptiques, pas de zooms en x100 avec la lunette de visée. Bref, un moteur graphique d'une richesse franciscaine mais résolument axé sur le réalisme et la simplicité de mise en œuvre. Le paysage est plutôt agréable à l'œil : sur quelque type de terrain que ce soit, on assiste à une jolie réussite, avec des reliefs parfois accidentés à l'extrême sur lesquels ne transparaît pas le plut petit polygone. Bien entendu, les cartes accélératrices sont à conseiller, ne serait-ce que pour les effets de brouillard ou de fumée qui parsèment le jeu. Les reliefs du terrain sont tout bonnement magnifiques : les côtes et les collines, très réalistes, avec des pentes de degrés très variables. On regrettera toutefois le peu d'effets sur les plans d'eau et les rivières. Les véhicules laissent tout de même des traces de roues et de chenilles, témoignages de leur passage et parfois même du passage d'un ennemi invisible. Les tirs et les explosions sont d'une belle violence, mais sans trop d'effets de particules. Bref c'est simple, efficace, mais cela détonne diablement avec Wargasm qui nous offrait la plus belle

Les chars lourds s'entourent de défenses, les blindés légers se planquent sous un camouflage un rien bidon mais parfois utile.





Une formation de blindés légers.

palette en la matière. Les véhicules sont bien modélisés et s'accordent assez bien avec le terrain. Aucun ralentissement suspect n'a été constaté lors d'affrontements à plusieurs. C'est déjà ça. L'une des plus belles réussites du jeu, dans ce domaine, est certainement son fog of war : à aucun moment je n'ai eu l'impression que des ennemis apparaissaient d'on ne sait où dans un coin de l'écran : en fait, s'il y fait bien attention, le joueur minutieux et observateur pourra lui-même trouver les ennemis avant que ses hommes ne le fassent.



Des chefs...

Outre une vue à la troisième personne, on peut à tout moment grimper dans un véhicule, enfin plutôt sur un véhicule. Plus qu'un gadget, cette position zoome légèrement sur le terrain, vous permettant ainsi de viser plus précisément des ennemis ou encore de les sélectionner au mieux. Malheureusement, on ne pourra pas diriger le char d'une manière plus précise (avec les flèches par exemple) et il faudra toujours cliquer sur le point où l'on veut se rendre. Cela n'est d'ailleurs pas dû au hasard puisque l'une des caractéristiques les plus importantes des chefs de chars est leur capacité à se mouvoir et à effectuer des manœuvres précises avec une grande rapidité. Ainsi, les leaders disposant de cette compétence à 5 (le max) pourront foncer en formation en V à travers une autre colonne de blindés, ne pas les heurter et reprendre une avancée en formation quelques secondes plus tard. Les moins doués ne provoqueront que de la confusion sur le terrain et une perte de temps très dangereuse pour les deux groupes d'unités.

Le pathfinder, quant à lui, remplit son rôle à la perfection, ou presque : en effet, aux abords d'une base ou d'un autre groupe de chars un poil serrés, il hésitera à les contourner et préférera tenter de passer à travers, au risque de buter pendant quelques secondes sur ces derniers avant de reprendre une trajectoire plus normale. En revanche, en donnant l'ordre à un groupe d'aller d'un point « a » à un point « b » - et ce, même à travers des paysages d'une perversion extraordinaire - je n'ai jamais eu aucun problème. Très bon point !

Une autre caractéristique importante est le repérage. Grâce à elle, vos hommes feront apparaître les marqueurs ennemis sur le terrain, parfois même alors qu'ils ne sont pas dans votre ligne de vue. Cette capacité est en fait un mix entre l'ouïe, la vue et le sixième sens au combat. La dernière capacité est celle du combat : inutile d'en parler plus avant, c'est assez explicite ainsi. Chaque leader est plus précieux qu'un bataillon de blindés, et il faudra les faire survivre coûte que coûte, sous peine de se retrouver avec des chefs « génériques » aux caractéristiques se situant au ras du plancher.

Les groupes de feu ou escouades sont divisés en plusieurs gros morceaux nommés à l'aide d'une lettre.

Lorsqu'on cliquera sur chacun d'entre eux, on pourra leur donner des ordres divers. Inutile de préciser que les choses commenceront à se gâter lorsque vous aurez à surveiller de près plus de six escouades. Bien entendu, les groupes prendront parfois sur eux, mais dans le monde de Force 21, nul n'est parfait sauf vous.

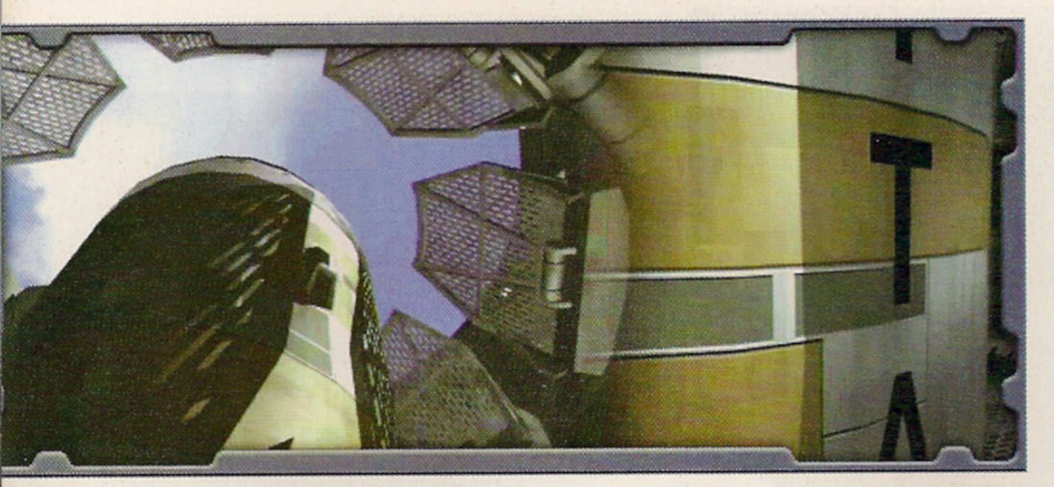


Iliyn Ivagovich. Signes particuliers : collectionne des photos de Lénine aux sports d'hiver.



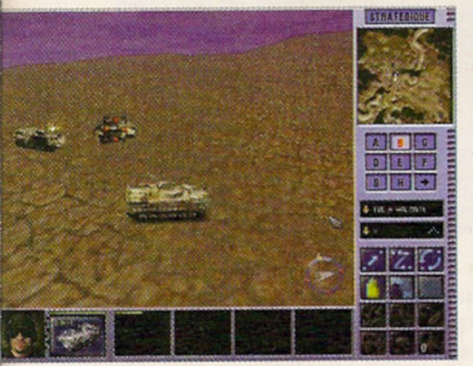
JOUABLE SUR PII 300 32 MO RAM CARTE 3D
DÉVELOPPEUR REDSTORM ENTERTAINMENT ÉTATS-UNIS
EDITEUR TAKE TWO INTERACTIVE
TEXTE ET VOIX VO

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU IP	8
INTERNET SERVEUR	8



Des tirs et des explosions d'une belle violence.

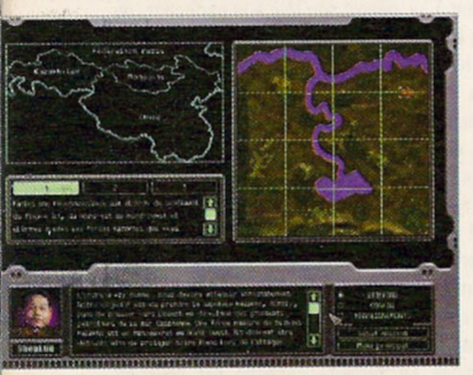




Au moment où l'on a pris le contrôle d'un groupe, on peut observer les caractéristiques des unités sur l'écran. Ainsi, on peut surveiller comment va le moral des troupes et du blindage. Sur la bêta du jeu testé (elle nous a été fournie avec une doc illisible en sanscrit inversé), il a été impossible de déterminer si l'on peut coupler deux groupes ou leur donner des ordres généraux. L'esprit du jeu me donne à penser que non, même si cela peut parfois s'avérer désastreux.

...Et des ordres

Les ordres basiques sont étonnement simplistes : obtenir et se rendre à un point de ralliement, stopper, bouger, attaquer. Les autres icônes sont en fait des désordres spéciaux, propres à certaines unités. Par exemple, les véhicules blindés légers ont souvent la possibilité de se camoufler. En attendant quelques secondes, on verra le véhicule se recouvrir d'une sorte de tente de camouflage, d'ailleurs assez moche. Les blindés lourds, eux, ont un peu plus de chance au tirage au sort puisque, pour se protéger, ils s'entourent d'une fortification faite d'un petit muret qu'on devine représenter des sacs de sable. Ici, première petite incohérence puisqu'il a été impossible de trouver l'écran de fumée qui est pourtant l'une des premières manœuvres défensives en cas d'attaque (surtout pour neutraliser les lasers des télémètres ou de guidage des missiles). Les unités aériennes elles aussi ont leur propre ordre d'exécution : le plus utilisé étant la commande d'altitude un rien simpliste. Comme on le voit, toutes ces possibilités tactiques ont été réduites à leur plus simple expression, et dans un sens c'est tant mieux.



La carte de briefing, que l'on pourra retrouver dans le jeu en version 3D.



World war III

Disons-le tout de suite, la campagne est assez linéaire tout en étant passionnante. On regrette d'autant les choix multiples de Wargasm ainsi que ses arborescences torturées de missions. Ici, on tentera tant bien que mal de stopper l'invasion des Chinois qui ont décidé de faire un sort au Kazakhstan en passant par la Mongolie, un juste retour des choses. Toujours est-il que les russkofs sont dans la mouise. Bien sûr, si tout cela n'avait tenu qu'à moi j'aurais expédié l'histoire assez vite en irradiant aux 20 mégatonnes la frontière chinoise. Mais non, pour notre plus grand bonheur tout se déroulera en conventionnel. La condition à la non-utilisation des têtes nucléaires est l'intervention des alliés et de l'Otan dans toute cette histoire ; ils viendront au renfort d'un autre pays dans lequel a échoué le communisme.

Avec un moteur aussi simple, l'équipe de Redstorm s'est bien démenée pour donner, à nombre de ces missions, une certaine originalité. En effet, on se verra rarement largué sur un terrain dans le seul but de détruire une colonne adverse. Ici, tout a été prévu pour s'amuser : l'une des missions consiste à détruire des pièces d'artillerie placées en altitude, dont le seul but est de détruire la navette spatiale Bourane, histoire que les Russes conservent leur capacité à expédier des satellites et des ordures ménagères dans l'espace. Une autre mission est une sorte de « course au président », où ce dernier est placé dans une voiture blindée poursuivie par quelques colonnes de blindés. En bref, on ne s'endort jamais dans des scénarios qui ne durent pas plus d'une demi-heure. En effet, l'un des aspects réalistes et les plus réussis de ce jeu est la bonne représentation de la durée de vie d'un équipement donné sur un champ de bataille. Ainsi, on comprend vite pourquoi les hélicoptères d'assaut sont censés ne pas durer plus de sept minutes lors d'un affrontement, et autres délices des statistiques militaires.

Les possibilités en réseau paraissent bien sympas, même si on n'a pas eu vraiment le temps de les essayer. Redstorm nous offre tout de même dix cartes plus ou moins vastes pour des affrontements jusqu'à huit. Un gros plus : le jeu est déjà prévu à la base pour être joué sur la zone ou sur Mplayer.

Bob Arctor



Sans atteindre les sommets graphiques de Wargasm, on trouve un certain nombre d'effets intéressants dans le jeu.

+ Les scénarios intéressants.
+ L'ambiance du champ de bataille, fort bien rendue.
- Un moteur graphique pas très folichon.

EN DEUX MOTS

Force 21 est un fort bon jeu en solo, et ses possibilités réseau ont tout pour plaire. L'aspect « simulation de tactiques » est très prononcé, même si on regrette une débauche d'effets graphiques dont font preuve les jeux de ces derniers mois, à l'instar de Wargasm de DiD.



Retrouvez les jeux *Star Wars*™ : Episode I

avec Géant. J'ai envie

Offre spéciale

Pour tout achat d'un logiciel *Star Wars*™ : Episode I - La Magie Révélée™
et d'un jeu *Star Wars*™ : Episode I,
recevez 1 place au parc du Futuroscope*.



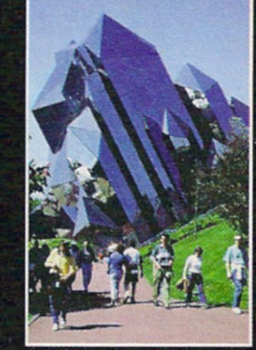




ou



=

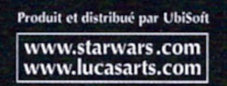


1 place au parc du Futuroscope





Produit et distribué par UbiSoft



*offre valable du 9 au 19 septembre 1999, joindre à votre demande un chèque de 20 F.

Pour participer, renvoyez ce bulletin de participation accompagné de votre ticket de caisse et d'un chèque de 20 F. à l'adresse suivante :

Ubi Soft opération Casino / Star Wars : Episode I
28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Sous Bois Cédex

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

....

....







Fly!

Simulation de vol civil pour tous joueurs et experts - PC CD-Rom









Fly ! est la simulation de vol la plus attendue des amateurs. Dès l'annonce de sa parution, nous avons suivi le produit pas à pas tels de gros cancrelats. Le pari de Terminal Reality de réaliser un jeu aussi immense était audacieux. Voyons donc ce qu'il a dans le ventre, et nous aussi par la même occasion.

C'est avec une joie toute particulière que je suis rentré de vacances, dans l'espoir de trouver enfin Fly ! pour le test. Avec un mois de retard, il nous est enfin parvenu après sa sortie en magasin. Fly ! est un jeu considéré, bien avant sa sortie, comme l'ultime simulateur de vol civil. En effet, il vient concurrencer des titres prestigieux tels que Flight Simulator 98, Flight Unlimlited II ou même PS1-Precision simulator. Mais qu'est-ce qui a bien pu engendrer une telle réputation avant même la sortie d'un jeu ? Peut-être tout simplement la transparence que les développeurs ont tenu à offrir aux milliers de fans avides, en proposant des newsletters et des carnets de développement réguliers, mais surtout les cent mille petites idées qu'ils ont proposées, et ce dès les premiers cahiers des charges. Il ne s'agit en fait que de cela : réaliser la simulation la plus réaliste possible, quel que soit le genre. À quel public peut donc s'adresser ce produit ? Aux passionnés d'aviation, cela va de soi, mais aussi à tous ceux qui attendaient une simulation de très haut niveau à un prix plus qu'abordable. En terme éducatif, Fly ! est de loin le titre qui réunit le plus d'éléments, et probablement le seul qui permette de suivre des check list collant comme de la glue à la réalité, dans des domaines aussi divers que l'instrumentation, les procédures radio, les circuits ou l'IFR. Ses vertus éducatives sont évidentes, et pour l'amateur d'aviation, ce soft constitue une raison très valable d'acquérir un micro. Mon seul regret à ce niveau concerne le manuel qui, bien loin de celui de Pro Pilot 99 (le plus complet), se focalise sur des aspects précis et trop restreints de l'aviation et des appareils. Ainsi, on en apprend beaucoup sur les décrochages d'avions avec des ailes en flèches, mais en fait bien peu sur la météo, les circuits, ou les procédures radio correspondantes. Même la partie technique sur le programme en lui-même est bien peu importante.

STOP
RAS-LE-BOL D'ACHETER DU MATOS
SURARMEMENT NOW!



En l'air, plus jamais seul

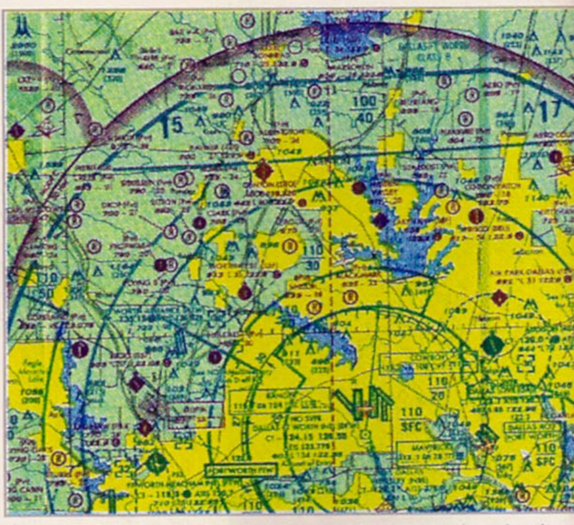
L'un des aspects les plus impressionnants de ce jeu est certainement les communications aériennes avec les contrôleurs, le sol, les tours de contrôle, les fréquences Unicom.. Bien entendu, en réglant au hasard les radios, on pourra entendre les communications des autres avions avec des aéroports peu distants. Toute cette partie, si importante soit elle, s'exécute avec une grande simplicité : à la manière d'un QCM, les réponses et questions possibles avec l'interlocuteur s'affichent, et il n'y aura plus qu'à cliquer pour dire ce que l'on souhaite. Tout ou presque y est simulé, de l'autorisation de roulage sur le taxiway à la sortie de piste, en passant par l'autorisation de traverser un espace aérien encombré. Fly ! visite et revisite tous les domaines des communications, chose unique en son genre. Pour éviter d'encombrer la boîte de 800 pages de listings de fréquences, les cartes de Fly ! (moving map, cartes aéronautiques) affichent des aéroports et des vors faisant apparaître des fenêtres où figure la liste des fréquences pour un lieu donné. Rien de plus simple que de régler, d'un simple clic de souris, les radios sur une radio de piste précise. Les communications elles aussi ont été traduites en français, même si de nombreuses fautes subsistent.

L'une des grosses bonnes surprises de Fly ! est que les procédures ATC ne sont pas là pour rien. En effet, un réel trafic aérien s'établit entre les aéroports et remplissent les couloirs aériens d'une façon qui me semble très vraisemblable. Bien sûr, les réactions et les ordres des contrôleurs dépendent de ce qui vole autour de vous à ce moment-là. Inutile d'espérer vous voir donner une autorisation de décollage, alors qu'un 737 est en approche sur la même piste que vous. Le même souci du détail





◀ Un panneau central avec les commandes des throttles, des aérofreins et des volets. Les roulettes sont le réglage des trims.



▲ Les cartes aéronautiques sur lesquelles apparaissent notre avion et les appareils survolant la zone.

Déluge de bugs par poignées de vingt

Fly !, comme tout gros produit qui se respecte, est un véritable nid de bugs. C'est bien simple, ils se comptent par poignées de vingt, certains parfois même grossiers, comme l'inversion de l'indicateur de virage sur certains appareils, ou des détails un peu moins visibles, tel un système de pressurisation du hawker qui plante, ou un GPS un peu moins précis qu'il ne le faudrait. Si vous achetez le jeu, vous en trouverez même certainement de nouveaux par vous-même. De ce côté, Fly ! abuse clairement, malgré les phases de bêta-test importantes dont il a bénéficié. Bien entendu, au moment où vous nous lirez, un patch sera sortit sur le Net pour la version anglaise (le patch français viendra à une date indéterminée). Sachez toutefois que le jeu est très largement jouable en l'état, et que sur un Celeron avec une carte accélératrice à problèmes (Ati 128 Fury), il n'a jamais crashé au bout d'une dizaine d'heures de jeu. À vous de voir, donc.

est poussé jusque dans les phases de roulage où l'on devra attendre un désengorgement des taxiways pour rejoindre la piste. Pareillement, en vol, on pourra même avoir des rapports sur la proximité des avions (qui figurent d'ailleurs sur les moving maps jeppessen). La seule entorse au réalisme est que, dans des hubs ou autres aéroports majeurs, le trafic aérien est trop disparate. Il devient donc trop facile d'obtenir des autorisations pour atterrir, sans avoir à se payer des circuits d'attente.

Il est à tout moment possible de suivre le vol des autres appareils en vue externe, la caméra se fixant alors sur ces derniers. Ainsi, on se rend compte que leurs parcours sont assez réalistes, y compris pendant le roulage ou sur leurs vitesses d'approche (selon leur taille). Malheureusement, les turbulences engendrées par le passage d'un gros Boeing ne sont pas simulées, et l'on pourra atterrir juste derrière eux, comme si de rien n'était, même si une collision mortelle est toujours possible.

En route

Ce serait une belle erreur de croire que l'on peut décoller dès que l'on a lancé Fly ! Je le sais, je m'y suis fait prendre. En effet, avant de pouvoir s'élancer sur une piste, il faut passer par une étape obligatoire : démarrer l'avion. C'est là que l'on comprend ce que signifie vraiment le mot simulateur. Pas question en effet d'ouvrir la pompe à fuel et de tourner la clef pour que l'hélice se lance, sur un appareil complexe. Même le Cessna 172, pourtant très connu des amateurs de simulation, réservera quelques surprises dans le même style. Le top complexité étant le Hawker, dont le démarrage échappera à beaucoup, et ce même en suivant le manuel pas à pas. Fort heureusement, « simulation » ne veut pas forcément dire « réservé aux pilotes de lignes » : une commande permet de démarrer l'appareil en automatique. Et cette fois encore, la surprise est au bout du chemin. En effet, lorsqu'on appuie sur cette touche, le moteur ne se met pas à ronronner, en revanche, vous pourrez deviner une main invisible actionnant leviers et boutons, et faisant une check-list de démarrage de A à Z.

▲ Le panneau supérieur avec les contrôles d'allumage des moteurs et des pompes à carburant.

Qui a dit instructif ?

Un mot sur les instruments : les détails ont vraiment été poussés à l'extrême, au coupe-circuit près. Ces derniers peuvent tous être actionnés au joystick (ou bien au clavier, si vous êtes malade du cerveau). Fly ! offre une panoplie d'instruments qui ne se trouvent nulle part ailleurs : charge des batteries, radar météo fonctionnel (avec une dizaine de modes et une inclinaison de l'angle de balayage), pilote automatique avec toutes les options possibles et imaginables, panneau d'éclairage avec potentiomètres de réglages d'intensité, pression différentielle, armement des inverseurs de poussée. Une bonne connaissance d'un appareil demandera au bas mot une bonne vingtaine d'heures, la difficulté dépendant étroitement de la complexité de l'avion. Le souci du détail des programmeurs de Fly ! laisse parfois pantois. Non, ce n'est pas un effet de style. Je pense notamment au réglage de la pression de la cabine (avec variation des valeurs de l'altimètre) ou du démarrage des moteurs du Hawker exécutés à coups de batteries de l'APU (source d'énergie externe utilisée pour allumer les propulseurs), en corrélation avec la charge de celles-ci, s'il vous plaît. Autres comportements extrémistes aperçus rapidement : la variation infime du compte-tours lorsqu'on passe d'un magnéto à l'autre, ou encore celle des batteries qui diminuent lorsqu'on s'amuse à tripoter des témoins et des switchs de test.



▲ L'île de Manhattan, avec des buildings peu réussis.

Les modèles de vol sont bluffants dans leur ensemble. La plus petite traction ou tendance au piqué est représentée lorsqu'on varie l'angle d'un virage ou la cadence moteur. Si on les prend un à un, on pourrait certainement relever des erreurs légères sur un de ces appareils, cinq au maximum. Mais non, vraiment, je n'ai pas de temps à consacrer à ce genre d'activités mesquines. Disons que de mon point de vue, l'illusion a été parfaitement restituée.

Les pannes et accidents existent : un choc trop violent pourra mettre un moteur en panne, endommageant le système hydraulique et entraînant parfois des avaries sur d'autres secteurs. Malheureusement, c'est bien tout : comme dans les jeux de courses, où les développeurs échangent auprès des constructeurs l'utilisation libre des marques contre le fait que la voiture n'apparaîtra jamais endommagée, Fly ! a fait de même avec Raytheon, Cessna ou Piper. Ainsi, seuls des messages alarmants concernant des poussées positives ou négatives trop fortes (traduire par « explosion structurelle ») ou une alerte de pression (traduire par « passager et pilotes sourds et dans les pommes ») apparaîtront en cas de comportements extrêmes. Mais bien d'autres dangers seront susceptibles d'apparaître dans Fly !, à commencer par des problèmes de givrage, qui peuvent vous laisser en carafe en traversant un nuage, ou encore des décrochages violents et des vrilles inextricables. Chaque incident de parcours sera consigné dans le carnet de vol, qui garde la trace de tous vos vols et de vos activités aériennes sur l'ensemble des appareils, vous offrant un décompte précis de vos heures de vol. Le jeu conserve ainsi son aspect didactique pour pilotes en herbe avides de sensations un peu trop fortes.

La technologie de Fly ! balaye celles de tous les autres concurrents de la scène actuelle.

Une approche un poil trop haute. ▼





Le tableau de bord du 172. L'intensité de la luminosité des quadrants et de la cabine est réglable. ▼



Les avions

Le choix des appareils a été dicté par une logique implacable pour que le pilote en herbe passe en revue les différents types d'appareils légers existant : monomoteur à pistons, turbopropulseur à train rentrant et hélice à pas variable, bimoteur pressurisé, bi-jet d'affaire. La collaboration de Terminal Reality avec ces avionneurs a porté ses fruits, puisque les systèmes internes sont représentés d'une façon plus que rigoureuse, ainsi que leurs performances en vol.



Cessna 172r
Monomoteur simple et très sûr, idéal pour l'instruction, cette version est la réédition du modèle de 1956, avec des tas de gadgets électroniques à l'intérieur.



Piper Malibu Mirage
Turbopropulseur d'une grande complexité, le Mirage est un avion hautes performances (pour la petite histoire, le fils Kennedy s'est tué dans un avion assez similaire). Idéal pour s'initier aux joies du train d'atterrissage, aux cabines pressurisées et à l'hélice à pas variable et à vitesse constante.



Piper Navajo Chieftain
Un avion de luxe pour se mettre à piloter des bimoteurs, et s'initier à toutes les procédures qui en découlent.



Beech King Air B200
Bimoteur à turbines de très haut niveau. Probablement l'avion le plus gros qu'un « simple » pilote privé ait l'autorisation de piloter, et encore, s'il l'a acheté avec ses sous. Le King Air 2000 est certainement l'appareil non jet le plus complexe de Fly !



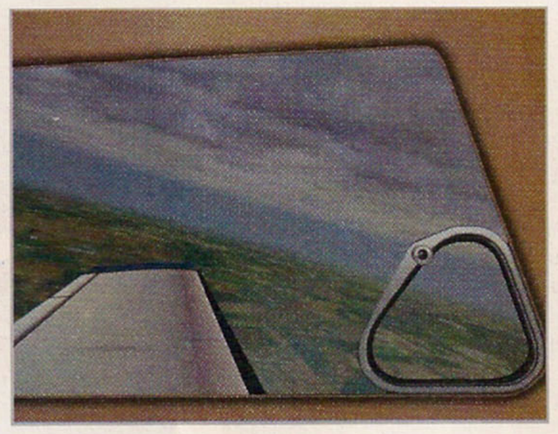
Hawker 800Xp
Jet d'affaire, le pilotage de cet avion demandera une maîtrise absolue de tous les principes de vol. Rien que sa mise en route de mémoire est une performance en soi. Son instrumentation est elle aussi extrême.



Un peu de technique

Parlons maintenant de la configuration idéale. Bon, ne faisons pas de chichi : pour un jeu correct, il faut presque impérativement être muni d'un P II 350, ou d'un Celeron overclocké à cette vitesse, pour jouer dans des conditions quasi idéales. Quasi idéales ? En fait, pas vraiment si vous n'avez pas une carte accélératrice en 32 bits. En effet, le mode 16 bits et à la fois lent et assez laid. Pour faire bonne mesure, au vu de l'importance des textures que cette dernière aura à avaler, une carte AGP sera elle aussi presque indispensable. Dernière chose : aussi fluide qu'elle soit, la version française testée s'est montrée étonnamment lente à certains moments (atterrissages, changement de zones de textures, lorsque les roues touchent le sol) à cause d'accès disques durant parfois plus d'une minute. Tout ceci arrive sous une résolution de 1024*768, sur 32 bits, avec l'ensemble des détails poussés à fond, mais bon, ce fut tout de même bien lourd. Pourtant, tout laissait présager le meilleur, avec notamment une bonne palette de cartes vidéo reconnues d'une façon automatique, réglant ainsi le niveau de détails en fonction. Il est à noter que le jeu demeure excellent (et le tableau de bord plus lisible sur un moniteur plus petit qu'un 19 pouces) en 800*600. En plus d'un disque dur rapide, prenez-en un gros : une installation moyenne pour que le jeu ne rame pas trop se situe aux alentours du giga et demi. Côté commandes, Fly ! devrait tout reconnaître ou à peu près. À ce titre, il est indispensable de souligner la grande facilité avec laquelle on peut assigner une commande à un bouton du joystick ou à une touche du clavier. Seuls les boutons du mode Shift des manettes Microsoft ne sont pas reconnus. On peut bien sûr sauvegarder autant de configurations que l'on veut, et je recommande d'en faire une pour chaque appareil.

La simulation la plus complexe et la plus complète jamais vue sur PC.





Quand on parle de vol aux instruments, aborder la question de la météo est indispensable. Fly ! est doté de quatre effets atmosphériques : temps clair, nuages, pluie et neige, les deux derniers étant visuellement moins bien réussis que dans Flight Unlimited II (avec ses gouttelettes ruisselant sur la verrière). Toutefois, le modèle physique du monde s'en voit affecté, tout comme la façon que l'avion a de voler. Les nuées sont clairement les plus : le réalisme atteint par ces flocons blancs, pourtant réalisés en 2D, est en effet extrême. On déplorera juste de ne pas pouvoir choisir les épaisseurs des couches, ni de pouvoir en mettre plus de trois. Cependant, la gestion des rafales et des vents de surface est assez bonne pour que l'on puisse se rendre compte de la difficulté de voler d'une façon rectiligne, sur dix kilomètres avec une légère brise sur la droite. Comme annoncé, il est possible de télécharger les bulletins météo et les températures réelles de l'endroit où l'on vole dans le jeu. Elles se mettront donc en pratique au moment où vous prendrez les commandes.

Dedans et dehors

Le graphisme extérieur de Fly ! varie du « moyen plus » au somptueux. Seules quelques zones des États-Unis ont été détaillées, à grand renfort d'objets et de photos satellites. Parmi celles-ci, on trouvera New York, Los Angeles, Chicago ou Dallas. Disons-le tout de suite, ces dernières sont magnifiques et permettent un vol VFR à la départementale ou à l'étang près, même si elles n'atteignent pas tout à fait le détail de San Francisco que FU2 nous avait offert il y a un an. Hors de ces zones, nous entrons dans le territoire des textures génériques qui, tout en étant très jolies et fines, demeurent grossièrement posées au petit bonheur. Les élévations dans ces derniers endroits sont plutôt fidèles, même si certaines altitudes de chaînes montagneuses (les Appalaches, notamment) paraissent discutables. Pour le vol VFR, on ne rencontre guère de repères, à part des routes majeures comme un réseau d'interstates. En bref, il faudra repasser et prier pour voir de nouveaux scénarios apparaître très bientôt. Les aéroports sont eux assez fidèles quant à leur localisation, leurs installations et leurs longueurs de pistes. Seul Chicago Meigs Field semble échapper à cette règle. Serait-ce une basse vengeance contre Microsoft ? (Meigs est en effet l'aéroport de départ par défaut de nombreuses versions de Flight Simulator.)

La grosse innovation, au niveau graphismes, se situe dans les tableaux de bord. Leur présentation fourmille d'idées plus étonnantes les unes que les autres. Dans la plupart des autres simulations, on trouve les tableaux de bord réalisés d'un seul tenant (soit l'ensemble, soit le panneau du pilote), et l'unique choix consiste à les faire disparaître pour voir un peu mieux. Ici,



Au-delà des performances...

Millennium G400, *une gamme d'accélérateurs graphiques aux fonctions uniques pour le jeu 3D*

Qualité d'affichage incomparable

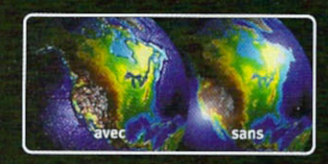
- Gestion matérielle du vrai Environment Mapped Bump Mapping pour un réalisme 3D impressionnant
- Technologies révolutionnaires : Vibrant Color Quality², texturing et Z-buffering en 32 bits pour un rendu 3D ultra précis
- RAMDAC de 300 ou 360 Mhz avec technologie UltraSharp pour un affichage sans scintillement

Accélération explosive

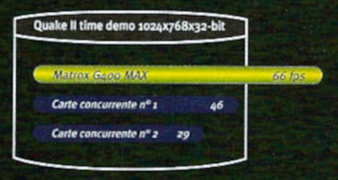
- Performances 2D, 3D et DVD supérieures
- Processeur graphique DualBus 256 bits unique au monde
- Accélération AGP foudroyante
- 16Mo ou 32Mo de mémoire vidéo
- Accélération 3D imbattable : Forsaken™ en 2048x1536 à plus de 60 images/sec.

Modularité exemplaire

- Seule carte du marché à proposer 8 combinaisons d'affichage bi-écran entre moniteurs RGB, téléviseur (sortie PC/TV) et écrans plats
- Affichage bi-écran avec des résolutions et des taux de rafraîchissement indépendants



Fonction 3D Environment-Mapped Bump Mapping



La 3D la plus rapide



Connectez deux écrans à partir d'une seule carte AGP



Matrox Millennium G400 : une seule carte, des possibilités infinies !

matrox

www.matrox.com/mga/francais/

Matrox France, Silic 225, 94528 Rungis Cedex. Tel 01 45 60 62 00. Support technique par courrier, fax (01 45 60 62 05) et Internet (http://www.matrox.com/mga/francais/tech_support/tech_request_form.htm). Au Québec, appelez : (514) 822-6330




JOUABLE SUR PII 350 64 MO RAM CARTE 3D 32 BITS 1 GIGA DISQUE DUR
EDITEUR GATHERING OF DEVELOPERS
TEXTE ET VOIX VF
DÉVELOPPEUR TERMINAL REALITY ÉTATS-UNIS

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
LAN	8
INTERNET IP	8
MODEM	NON





Tablette droite du pilote du hawker : avec les contrôles et les modes de balayage du radar météo.

Certaines régions sont extrêmement bien représentées (ici les îles Catalina).



Le radar météo fonctionnel et le bloc de radios.





Un panneau bas avec les coupe-circuits. Juste au cas où.

on peut scroller sur toute la longueur et la hauteur d'un panel, simulant ainsi à la perfection un coup d'œil « par-dessus » et les mouvements d'une tête. Pareillement, tous les panneaux de l'avion sont représentés. On y accédera avec les touches fléchées : le panneau supérieur arrière, les commandes et les panneaux électriques seront tous accessibles en un tour de main. Le souci de l'ergonomie a même été poussé à l'extrême, puisqu'on pourra créer, dans la fenêtre principale, des « réserves » de vue extérieure, où le tableau de bord scrollant ne pourra jamais pénétrer, histoire d'avoir toujours une vision claire sur l'extérieur. La seule déception en la matière vient des vues de côté et aux trois-quarts qui, si elles sont toutes esthétiquement correctes, n'offrent qu'une vision des ailes et des instruments factice.

Vus de l'extérieur, les avions ne sont pas en reste côté qualité graphique. La seule gêne, un gamma un peu élevé, et décidément suspect, blanchissant la carlingue d'une façon trop extrême. Les gouvernes bougent comme dans la réalité (heureusement), et détail inédit, les trains d'atterrissage sur amortisseurs réagissent aux chaos du sol et minimisent les chocs un peu violents.

Un dernier petit mot au sujet des sons : ces derniers sont tout simplement samplés, histoire qu'on ne mette pas en doute leur véracité. Ils sont en stéréo, et nombre d'autres ambiances (vent, pluie) sont présentes. Les radio-communications restent assez crédibles, même si cela cafouille à quelques reprises pendant un vol.

À l'instar de Flight Simulator, Fly ! propose un replay des vingt dernières secondes que l'on pourra analyser ou décortiquer, histoire de se perfectionner. Autre option très originale : la compression de distance. Au lieu d'accélérer le temps pour franchir de grandes distances (et donc se retrouver avec un avion incontrôlable), Fly ! multiplie la vitesse au sol, tout en conservant un déroulement régulier des autres parties du jeu.

Bob Arctor





À tout moment, on pourra afficher un panneau reprenant les instruments indispensables.

Planification du vol

Il y a deux moyens d'aller du point A au point B dans Fly ! Le premier est de voler tout droit (connement tout droit, aurais-je tendance à dire). Le second consiste à déposer un plan de vol en le créant de toutes pièces en mode manuel et automatique. Pour ce faire, il suffit de choisir son aéroport de départ parmi les quelques milliers que contient Fly !, la piste de décollage (et le sens), puis la destination. Entre ces deux points, on pourra générer une route passant par d'autres aérodromes ou des radiobalises. Ce plan sera directement entré dans votre pilote automatique (ou GPS), pour peu que vous possédiez ces instruments, et sera aussi utilisé par le contrôle pour vous guider. On déplore toutefois, malgré ces soucis du détail, que les cartes d'approche et de décollage (sids, stars) n'aient pas été incluses, même si certaines peuvent se trouver sur Internet.
La deuxième étape avant un vol sera de garnir l'appareil : un schéma de celui-ci vu du dessus apparaît, et d'un simple clic, on peut rajouter passagers, carburant et même bagages. L'intérêt de tout ceci est de déterminer la position du centre de gravité avant/arrière, droite/gauche, ce qui servira à calculer une trajectoire pour le vol, et à se servir du compensateur (trim.).
En vol, outre les balises radio, les communications et le vol à vue, on dispose de quelques gadgets utiles pour se diriger à coup sûr, et ce même dans la pire des purées de pois. Le premier de ces engins est le GPS (Global Positionnement System), dont l'utilisation civile a généreusement été accordée par l'armée américaine qui possède ces satellites de guidage. Le second, limite « triche », est une moving map sur laquelle apparaissent le monde nous entourant : vors, adf, aéroports et aérodromes, vecteurs et directions des pistes. En gros, le truc à ouvrir en cas d'égarement. Le dernier moyen de ne pas se paumer est une carte active de type jeppessen (d'ailleurs, c'est une vraie qui scrolle dans une fenêtre) livrant toutes les indications utiles aux plus férus d'entre nous, mais qui indiquera quelques points de repère, telles les côtes, les rivières ou les agglomérations aux autres.

- \+ La plus grosse simulation jamais réalisée à ce jour.
- \+ Un réalisme jamais atteint pour les appareils et les procédures.
- \+ Des options vraiment originales.
- − Une véritable mine de bugs.

EN DEUX MOTS

Un chef-d'œuvre absolu : un jeu majeur d'une complexité jamais atteinte, en bref LE simulateur du moment. Malheureusement, ce petit bijou est truffé de bugs jusqu'à la moelle, en attendant un patch. Comme d'habitude, quoi.

TECHN. 70 DESIGN 88 INTERET 92

LE RETOUR DE LA BOMBE TECHNO !

CREEZ VOUS-MEME VOS MORCEAUX TECHNO ET HOUSE !



Plus de 3500 samples inédits

16 pistes d'enregistrement
Hi-Fi Stéréo
Composez, enregistrez
et écoutez vos mix



INCLUS :

L'hyper Generator 2
pour créer vos propres samples
L'Effect Studio
pour transformer vos sons !
une table de mixage
Le Time Stretching
pour varier le tempo de vos samples

ultra techno

RETROUVEZ
LA DEMO JOUABLE
SUR L'ALBUM
ULTRA TECHNO VOL. 8

Plus d'infos sur : http//www.ejay.com





FOCUS MARKETING

* LA NOUVELLE GENERATION DE LOGICIELS MUSICAUX.



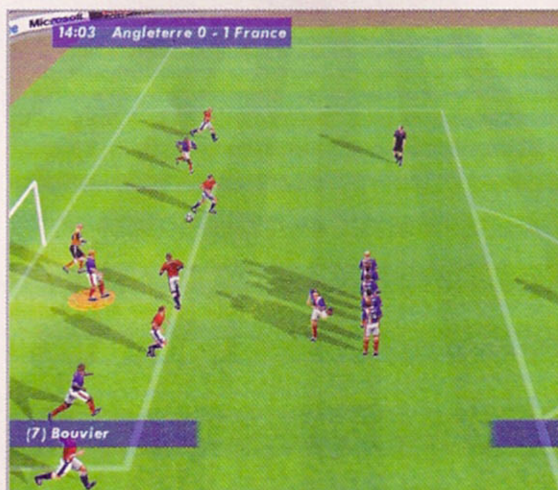
Et si je prenais un Coca ?... Zut, c'est vrai, plus de Coca : le distributeur est vide, et puis si ça se trouve, le Coca, depuis qu'ils z'y ont trouvé de l'huile solaire usagée et du nectar de chaussettes en poil de chèvre, ils l'ont remplacé par du Pepsi. Non, je vais plutôt prendre un Perrier. Ou un thé glacé à la pêche ? Ouais, voilà, je vais attendre que quelqu'un descende au distributeur de boissons et je lui demanderai un thé glacé.

Microsoft International Football 2000

Football pour tous ceux qui n'ont pas FIFA 99 - PC CD-Rom



En plein mois d'août, dans un bureau non climatisé orienté au sud, lorsque le thermomètre flirte langoureusement avec les 37° C, il y a des tas de choses que je ne pige plus. Le T-shirt, ça, c'est la même famille que le glaçon ou la minijupe, c'est un concept que je peux encore comprendre. Le short ou le bermuda, si ma religion ne m'interdisait pas d'en porter en ville, je pourrais comprendre aussi. Mais alors faire du sport, même dans cette tenue, là... rien que d'y penser, je pourrais faire la sieste, tiens. Manque de pot, c'est la saison de football qui reprend. En Afrique, en Europe ou en Amérique du Sud, le foot est un sport de pauvres, paraît-il. Et l'autre ex-banlieusard d'Anelka, il va gagner près de 4 millions nets par mois pour jouer au foot... Dire que je suis né dans le 93... Quelqu'un peut m'expliquer pourquoi j'ai fait des études de riche, plutôt qu'un sport de pauvre ?



▲ *Plus facile à marquer que dans FIFA, les coups francs manquent un peu de puissance pour être impressionnants.*



MS International Football 2000 ne propose que des équipes internationales (plus de 70), mais sans aucun des vrais noms de joueurs. Embêtant. ▶



Eh Casque Noir, tu descends pas, là ?

Non, il ne descend pas, il va juste améliorer son record au tour pour empêcher Cap'tain Ta Race de le battre à Monaco GPRS. Mais je m'égare. C'est donc la saison du football vidéoludique qui reprend, et nous nous penchons sur un jeu développé en Angleterre par Rage Software, mais édité par Microsoft. Pour être franc, je n'attendais rien de bon de ce soft (initialement appelé « Ruud Gullit Striker »), et c'est donc une divine surprise que de voir à quel point il est réussi. Tout d'abord, le moteur 3D est tout ce qu'il y a de plus chouette : Direct 3D (Microsoft oblige), il monte avec agilité jusqu'en 1024x768. Il est parfaitement fluide durant le jeu, mais a quelquefois tendance à s'étouffer et tousser un peu



lors de certaines animations ponctuant le match (touches, coup francs, cartons...). Les mouvements des joueurs sont agréables et les textures des visages très avenantes. Mais moi qui n'en ai d'habitude rien à battre, j'ai été frappé par le rendu des stades : bien que peu nombreux (les lyonnais seront ravis de retrouver le leur), ils sont magnifiques et omniprésents. Le fait qu'on y voie drapeaux, flashs et fumigènes augmente encore l'impression d'être au centre d'une arène. Et croyez-moi, les fumigènes, ça donne soif.

Tu me ramènes un truc si tu descends, Moulinex ?

Encore raté. Décidément, personne ne veut descendre. C'est ça, ma vie. Enfin... Je sais pas pour vous, mais pour moi, Rage Software et gameplay, ça fait souvent deux. Du coup, on pouvait craindre le pire. Que nenni, en fait c'est le studio de Rage à Birmingham qui était en charge de ce jeu, avec à sa tête des gens (comme son directeur Trevor Williams ou son designer et programmeur principal Tony McCabe) qui ont déjà à leur actif le très sympathique, mais néanmoins plus ovale, Jonah Lomu Rugby. Ici, point de vue gameplay, ils ont pratiquement réussi un sans-faute. Les commandes de jeu sont extrêmement simples et classiques : une touche du paddle pour chacune des actions suffit. Plus vous laissez appuyé, plus la balle ira loin, ce qui permet de jolies combinaisons et nous offre autre chose que des passes automatiques. Le timing pour réussir tirs, reprises de volée et têtes vient facilement, même si on peut quelquefois regretter leur manque de patate (particulièrement les têtes). À noter, la très bonne gestion des collisions : un ailier coincé par les défenseurs peut volontairement obtenir un corner, et il est réellement possible de faire obstruction. Ça change des centres réussis à FIFA quelle que soit la position de l'ailier et le nombre de défenseurs accrochés à son paletot... Somme toute, les sensations de football sont bien là. Vous me direz, où est le problème ? Après tout, j'ai qu'à descendre moi-même, si j'ai si soif !

Je descends, quelqu'un veut un truc à boire ?

Bon : 2 Coca light, 1 thé glacé, 2 Perrier, 1 jus d'orange et un café long très sucré. Et un Bounty. Chuis trop bon, ça me perdra. Des problèmes, il y en a quelques-uns, et on les trouve toujours aux mêmes endroits dans les jeux de foot : le temps de réponse des joueurs, la sélection automatique du joueur le plus proche et le comportement du gardien. C'est la quasi perfection dans ces trois points qui fait de FIFA le leader absolu du foot sur PC depuis 2 ans. Dans le jeu de Rage, le temps de réponse est correct, c'est-à-dire pas gênant, mais on est encore loin de la jouabilité du leader. L'auto-select, s'il est plutôt pas mal, n'est pas non plus parfait : suivant les situations, il est parfois trop lent ou trop rapide pour changer le joueur actif. C'est un des réglages les plus difficiles, paraît-il. Le goal évite les bourdes les plus flagrantes, mais n'est pas brillant pour autant : par exemple, il sort anormalement peu. Ceci se double de petits problèmes d'I.A. concernant le placement de l'équipe entière. Par exemple, une petite balle piquée d'un milieu de terrain droit devant lui prendra systématiquement la défense en défaut et permettra à un de vos attaquants (bien meilleur sprinter) de se retrouver seul face au goal avec 4 m d'avance sur le défenseur le plus proche. De même, d'une façon générale, les équipes utilisent mal la largeur et la profondeur du terrain, et parfois tous les joueurs se retrouvent à proximité du ballon. Dernier détail, et seul gros défaut, le son : non seulement l'ambiance sonore du match est vilaine, mais en plus les commentaires sont extrêmement répétitifs. Bien que d'un esprit un peu différent, MS International Football 2000 est moins bon que FIFA 99, et le fait de ne pas avoir les vrais noms et visages des joueurs le handicape largement trop face à un Coupe du Monde 98 qui fête son premier anniversaire. Reste qu'on ne sait pas trop de quoi sera réellement fait FIFA 2000 (prévu pour novembre ou décembre) et que les trop impatients trouveront là un très bon jeu de foot, agréable et intéressant.

Ivan Le Fou

Selon la coutume, le Replay permet de revoir les actions sous tous les angles. Qu'est-ce qui leur a pris de flanquer une fenêtre énorme en plein milieu pour tout cacher ? ▶





- \+ Très joli moteur graphique.
- \+ Prise en main rapide grâce à une jouabilité très réussie
- − L'ambiance sonore bâclée.
- − L'I.A. encore un peu « jeune ».

EN DEUX MOTS

Un très bon jeu, probablement le meilleur jeu de football après FIFA 99. Le moteur est aussi beau que fluide, et le gameplay très réussi. On peut regretter quelques flottements dans l'I.A. sur certains points, et l'absence des vrais noms des joueurs, mais Microsoft International Football 2000 est tout à fait réussi.





Voilà un bout de temps qu'on attendait le prochain jeu de Bethesda. Mi-histoire de pirate, mi-conte merveilleux, il nous introduit dans la vie d'un homme comme les autres, dans un univers pas si différent du nôtre. Quoique.

The Elder Scrolls Adventures Redguard

Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom

Le monde d'Elder Scrolls nous a fait rêver plus d'une fois quand Bethesda y réalisait ses jeux de rôle. Ici, son attention se focalise sur une île bien particulière. Sa surface est beaucoup moins importante que celle où évoluait Daggerfall, mais on y sent bien la même ambiance, des petites impressions vagues qui nous ramènent quelques années en arrière. Pourtant, le graphisme est différent, beaucoup plus clair et mieux détaillé. Et puis enfin, Redguard est avant tout un jeu d'aventure, et donc en dehors du monde et des espèces présentes, on n'y retrouve aucune composante de jeu de rôle.



▲ Un trésor ! Dommage, la quantité d'or transportable est limitée et il n'y a pas de banque en ville.



La faune du cimetière local est assez agitée : les squelettes refusent de retourner à leur tombeau, et les zombis préfèrent huhuler à mort plutôt que d'abandonner leur corps pourri. ▶

100

TALK TO BOATMAN

À la poursuite de la belle

Le héros, Cyrus, est un mercenaire assez habile de son épée ayant fui très jeune sa contrée natale. Suite à la disparition de sa sœur, il décide de revenir pour essayer de la retrouver, et peut-être ainsi se pardonner une erreur de jeunesse. Mais le pays a bien changé. Il vit sous l'occupation de l'Empire, les pirates s'y montrent agressifs. Au lieu des flons-flons d'une cité censée accueillir un de ses enfants perdus, vous êtes reçu par deux lourdauds qui veulent vous faire la peau sans aucune raison compréhensible, bien qu'il semble y avoir un rapport avec votre sœur, d'après les racontars... La belle Iszara paraît mêlée à une des bandes qui luttent contre l'occupation. Beaucoup de gens paraissent liés à la disparition de votre sœur. Cette aventure promet d'être bien plus complexe que ce à quoi vous vous attendiez.

Caquetages et commérages

La seule manière de parvenir à un résultat et d'avancer est de soutirer des renseignements aux personnages rencontrés.

Les cinq premières minutes

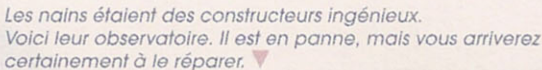
Allez d'abord dans « options » pour bien connaître les touches de combat. Attention, vous ne pouvez ni avancer ni reculer en portant des coups. Les deux pirates qui vous attaquent ne sont pas trop durs à tuer. Visez celui qui est le plus proche de vous. Quand il s'éloigne, tournez-vous vers l'autre pour le blesser et ainsi de suite.



Sur le quai, discutez avec l'homme assis jusqu'à épuiser les sujets de conversation. Les questions réponses se font par QCM. Vous pouvez accepter son offre. Avant de vous lancer à l'aventure, faites le tour de la ville pour parler avec tous les villageois et essayez de pénétrer dans toutes les maisons.



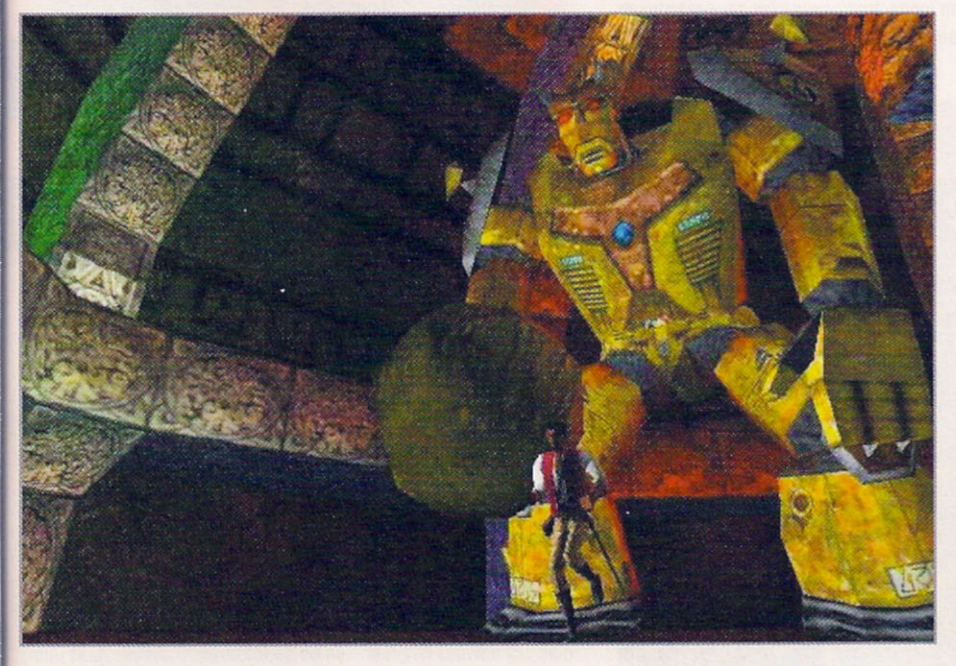
Artisans, serveurs, prostitués, prêtres et gens de passage vous offrent des souvenirs et des avis qu'il vous faut mettre bout à bout pour deviner les mystères que cache Stros M'kai. C'est une grande réussite pour Bethesda d'être parvenu à recréer toute une ville dans ses moindres détails, habitants et passants avec chacun leur personnalité et leurs points de vue. On se trouve complètement immergé, avec l'impression d'être un véritable détective essayant de mettre bout à bout des témoignages pour arriver à en déduire quelque chose, sensé. La moindre discussion vous donne de nombreux renseignements que de mémoire, vous auriez du mal à retenir. Heureusement, le jeu tient un journal automatique. Tous les indices d'importance s'y inscrivent et après avoir parlé âprement avec un villageois, il vous suffit de relire vos notes et de les juxtaposer à d'autres pour en tirer des conclusions. Quel plaisir de ressentir les rouages de son cerveau travailler et obtenir un résultat, sans qu'il soit dû au hasard ou à la linéarité du jeu, enfin voilà un soft qui nous rend intelligent. Tiens, tout le monde assure que ce prêtre avait l'habitude de se rendre dans le parc et on l'y a vu juste avant sa disparition. Une fouille du parc et de ses environs s'impose, non ? Bien d'autres déductions à faire vous attendent. Discuter et rediscuter avec un villageois dès qu'on a appris un détail susceptible de l'intéresser vous dévoilera beaucoup plus qu'une recherche anarchique dans l'île. Il ne sert à rien de courir si on ne possède pas les bons éléments.


Les nains étaient des constructeurs ingénieux. Voici leur observatoire. Il est en panne, mais vous arriverez certainement à le réparer. ▼



Une île trop peuplée pour être tranquille

D'autres personnages voient les villageois peupler leur pays. Les soldats de l'armée d'occupation sont nombreux et suffisamment chatouilleux pour vous sauter dessus dès qu'ils vous voient dans des endroits interdits à la population. Les combats se déroulent alors très vite. Ils vous attaquent à plusieurs sans aucun scrupule et vous étendent pour le compte en deux coups, trois mouvements. Une seule méthode pour éviter ce genre de problème : observer son environnement comme un véritable Indiana Jones et attendre le moment propice pour sauter sur le dos de son adversaire, une fois qu'il est seul par exemple. Vous l'entendrez alors hurler des avertissements à votre encontre.

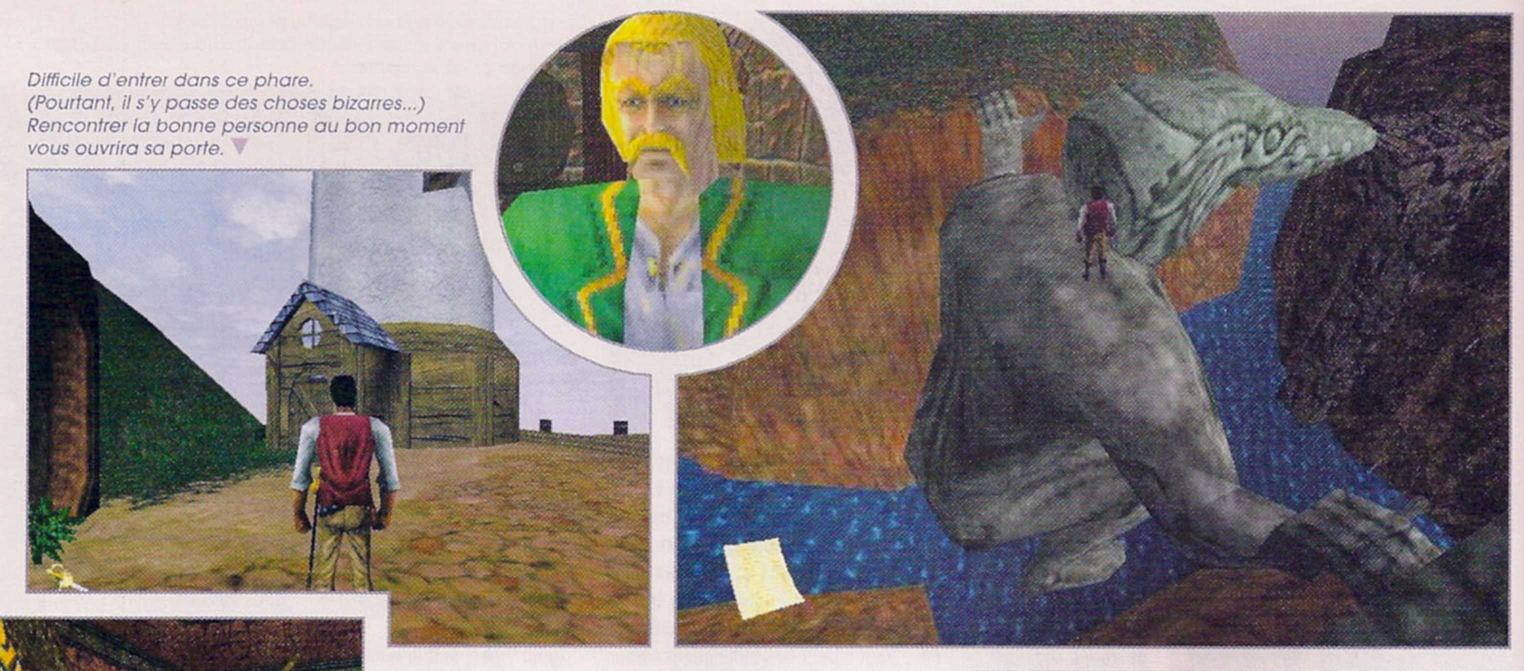


Quel plaisir de ressentir les rouages de son cerveau travailler et obtenir un résultat sans qu'il soit dû au hasard ou à la linéarité du jeu. Enfin un jeu qui nous donne l'impression d'être intelligent.

Ô mon pays !

L'île de Stros M'kai est le repère idéal pour des brigands. Truffée de grottes et coupée en deux par un cours d'eau, elle est entourée de petites îles dont certaines cachent des trésors. Autrefois habitée par les nains, elle recèle encore certains de leurs secrets.

Difficile d'entrer dans ce phare. (Pourtant, il s'y passe des choses bizarres...) Rencontrer la bonne personne au bon moment vous ouvrira sa porte.



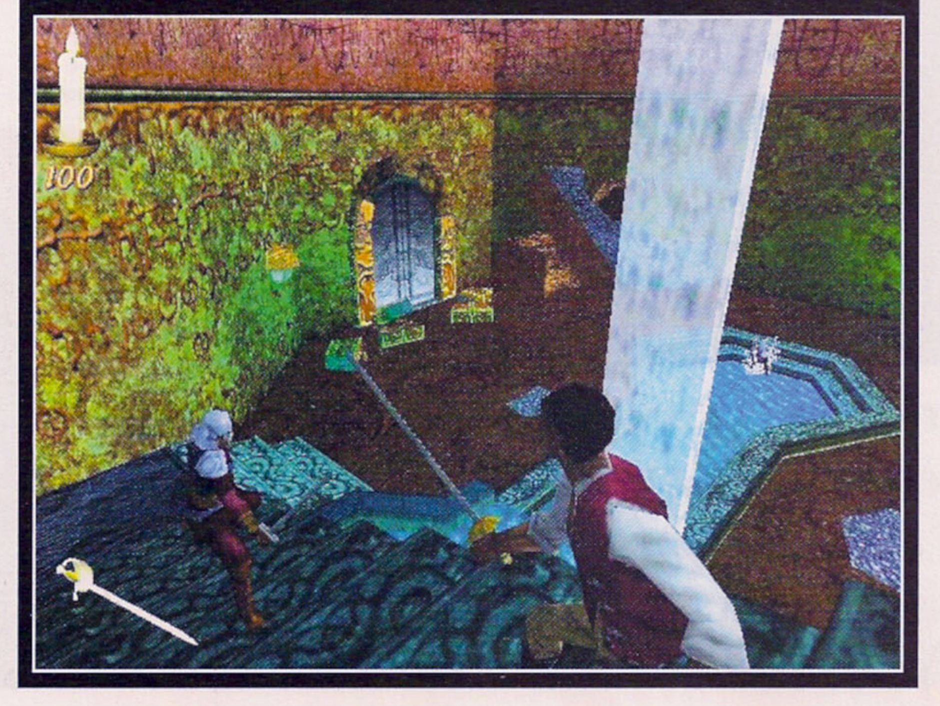


Quand il vous les aura répétés deux, trois fois et vous aura bien bassiné avec, coupez-lui le sifflet par l'estocade finale. Les dialogues avec les ennemis sont souvent brefs et répétitifs. Pourtant, des échanges plus prononcés auraient donné une autre ampleur à l'aventure. Se battre avec quelqu'un, le blesser à mort et apprendre par son dernier souffle un renseignement d'une importance vitale auraient évité le côté répétitif des combats, qui semblent présents uniquement pour créer de l'animation et vous empêcher de finir trop rapidement le jeu. Enfin, ils ont le mérite de ne pas être trop longs, tout comme les sauvegardes et les recharges. On ne peut pas en dire autant d'autres composants du jeu.



Les combats

Une seule arme dans ce jeu : l'épée. Le monde de Elder Sroll ne connaît pas encore l'arme à feu, alors n'espérez pas trouver des mousquets. La majorité de vos adversaires en possède une. Seuls quelques personnages spéciaux et quelques monstres vous attaqueront avec d'autres armes.



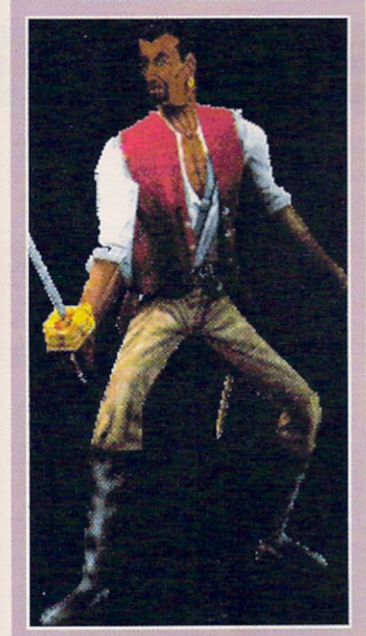
Qui sait sauter doit savoir grimper

Comme tout jeu d'aventure qui se respecte, Redguard comporte une grande part d'exercices d'agilité. Ce n'est pas Tomb Raider, mais quelquefois ça s'en rapproche. Quand, pour parvenir à récupérer un objet, vous avez l'obligation de passer un couloir coupé par des torrents de lave puis de sauter de corde en corde toujours au-dessus de la lave aller et retour, vous n'avez qu'une envie, celle de maudire les développeurs. Certes, les habitués du genre devraient pouvoir s'en sortir sans perdre trop de temps, mais les novices risquent bien de se retrouver scotchés dans une épreuve accessoire. Tout n'est pas aussi noir, et certains passages sont même amusants et beaucoup moins difficiles que ce dont ils ont l'air. Rebondir de champignon en champignon pour éviter l'empoisonnement offre un charme chaperon rouge, surtout si le loup est interprété par un gobelin aussi bête que ses pieds. Les gardes impériaux ne sont pas la seule engeance à se balader sur votre île bien aimée. Pirates, squelettes et zombis dessus, gobelins dessous permettent de travailler son élégance de bretteur et de récupérer potions et or. Les potions sont capitales pour la réussite du jeu car les principales quêtes comportent une sorte de boss de fin ; sans potion pour lui résister, vous pouvez faire votre prière.

JOUABLE SUR P200 32 MO RAM ■ EDITEUR VIRGIN ■ DÉVELOPPEUR BETHESDA ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

Un héros au cœur marqué

Cyrus était très jeune quand il s'est expatrié, abandonnant sa famille après avoir tué le mari de sa sœur dans un combat à l'épée alors qu'il était ivre. Il devint mercenaire et travailla aux frontières de l'Empire pendant des années, jusqu'à ce qu'il apprenne que sa sœur avait disparu. Alors, il rentra au pays en ne sachant pas s'il retrouverait sa sœur et comment celle-ci l'accueillerait.





▲ N'essayez pas, vous n'arriverez pas à détruire un zombi avec votre fine lame. Mieux vaut l'éviter en passant au loin.



Rebondir de champignon en champignon pour éviter l'empoisonnement offre un charme chaperon rouge, surtout si le loup est interprété par un gobelin aussi bête que ses pieds.

La rumeur signale même l'existence d'un dragon dans les catacombes, sous le château. Outre les exercices physiques, Cyrus se voit offrir des puzzles de plusieurs catégories, pour la plupart parfaitement intégrés à l'aventure. La majorité d'entre eux ne demandent pas beaucoup de réflexion, mais certains vous réservent quelques surprises ; de quoi exciter vos cellules grises.

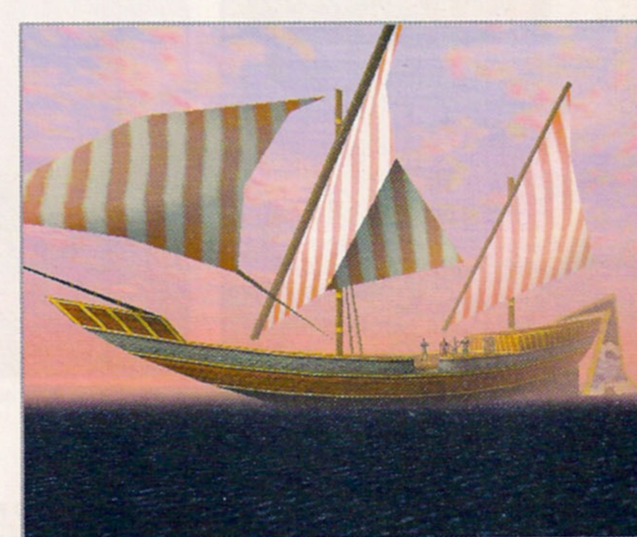
Souple lame ?

Les jeux de rôle de Bethesda nous avaient habitués à une quantité de bugs impressionnante. Rappelez-vous donc les 10 000 patches sortis pour Daggerfall et les trous noirs où on se retrouvait coincé et où on tombait dans de sombres abîmes sans fin. Redguard est bien plus propre, mais possède lui-même ses bugs. Ainsi, on a quelquefois des problèmes de clipping, et les trous noirs n'ont pas disparu. Le graphisme n'est pourtant pas dégueulasse. La ville est sympathique, et l'on si promène plaisamment en appréciant l'architecture, le moutonnement des vagues au loin et son cimetière aux détails si réalistes. Le moteur 3D offre de bons effets lumineux, avec des couleurs éclatantes. Les angles de caméra laissent à désirer. Bien qu'en général on puisse s'en accomoder, ils rendent certains combats ingérables. Pour rattraper le coup, une option permet de les paramétrer, mais le résultat n'est pas très satisfaisant. J'ai noté quelques ralentissements de-ci de-là, mais tout reste dans le convenable. Si vous possédez une 3Dfx, vous ne devriez pas avoir de problème. Les autres devront par contre se contenter du rendu software. Les mouvements manquent de précision, et la modélisation de Cyrus et des autres personnages aurait pu être beaucoup mieux réalisée. Lors des combats, même si vous êtes face à face avec l'adversaire, vous pouvez le rater sans aucune raison. L'atterrissage des sauts se prolonge plus qu'il ne faut. La moindre pression excessive sur une touche, et vous plongez. Les touches ne sont guère intuitives et ne sont pas configurables. Dommage qu'on ne puisse pas jouer à la souris. Les bruitages et les scènes vidéo se révèlent très chouettes, mais les voix de la version anglaise possèdent des accents ridiculement outranciers. Espérons que la version française sera plus gâtée. Bethesda a su réaliser une aventure dont les combats et les puzzles font partie intégrante, sans trop paraître surnuméraire. Le déroulement est logique, et quelques quêtes supplémentaires s'en mêlent, enrichissant ainsi la trame principale. L'aventure est vite prenante. Le héros charmant a tout du chevalier blanc. On s'y attache vite, surtout que les combats à l'épée touchent notre fibre romanesque. Si ce n'était les petits défauts techniques apparaissant quelquefois, cette aventure serait vraiment géniale.

Kika



Ces hommes inamicaux qui vous montrent le poing devraient se méfier de vous car vous venez juste d'étendre deux d'entre eux, et vous êtes encore capable de trucider les suivants. ▶



+ Les combats d'épée.
+ La difficulté mesurée.
+ Le scénario comportant des quêtes accessoires.
− Les mouvements raides du héros.
− Les commentaires répétitifs.

EN DEUX MOTS

Redguard nous offre une aventure de choix. Outre les multiples dialogues nécessaires à la résolution des mystères, une grande part d'agilité physique vous offre le complément idéal à une activité intellectuelle. Malgré certains défauts, on ne peut rêver mieux pour s'attacher aux pas d'un héros au cœur noble.

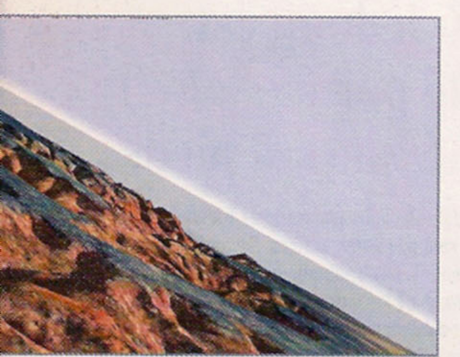


■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 + CARTE 3D ■ EDITEUR WILCO PUBLISHING
■ DÉVELOPPEUR WILCO PUBLISHING ÉTATS-UNIS ■ SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 99

Grand Canyon

Add-on FS98 et Combat Flight Simulator - PC CD-Rom





De magnifiques textures. ▲

C'est bien la première fois qu'un add-on me fait ça. Lancer Grand Canyon m'a littéralement rendu furieux. Furieux que des dizaines d'amateurs désœuvrés, qui se sont improvisés chefs d'entreprise, nous aient sorti des scénarios pour Flight Simulator, plats et sans intérêt. Pourquoi cette haine ? Tout simplement parce que j'ai touché le paradis graphique avec cet add-on. Grand canyon est le plus beau terrain jamais créé pour Flight Simulator, beau à un tel point que pas un jeu - Fly! et Flight Unlimited II compris - ne lui arrive à la cheville. Bon, bien sûr, ce terrain est de taille limitée, encore que le Grand Canyon ne soit pas a priori une chose minuscule, mais tout de même : chaque relief est représenté avec un réalisme époustouflant (on se rend plus particulièrement compte de la bonne conformité grâce à la carte livrée avec), les textures recouvrant tout ça sont somptueuses et varient selon la saison et... la position du soleil. Toute la région aéronautique avoisinante est également représentée avec ses 8 aéroports et balises. Et on gagne même quelques beaux avions et hélicos dans le lot : Twin Otter, Cessna 206, Bell 430.

Bob Arctor



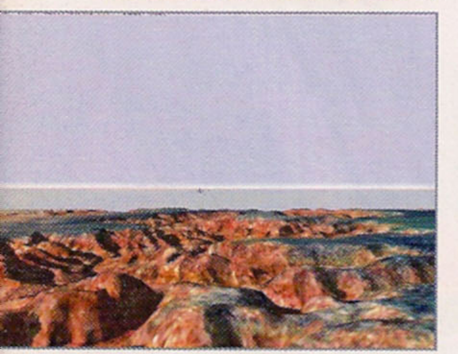
+ Du jamais vu ! Difficile d'acheter quoi que ce soit de moins bien.

- Wilco aurait dû nous le sortir avant.

EN DEUX MOTS

Un add-on définitif, plus jamais je ne pourrai regarder ou tester un add-on en dessous de la qualité de Grand Canyon. Les auteurs de l'add-on Tahiti ont cette fois frappé très fort. Une référence pour tout ce qui est à venir.







▲ *Jamais un relief naturel n'a été mieux simulé.*





■ DÉVELOPPEUR LAGO ÉTATS-UNIS ■ SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 99

Mad Dog

Add-on FS98 - PC CD-Rom



Lago, autre grand spécialiste des add-on Flight Sim, nous sort un pack spécial MD-80. Le MD 80 est un avion court et moyen-courrier, star des stars chez Mac Donnel Douglas. Ce pack réserve de nombreuses surprises aux fanas de Flight Sim : tout d'abord des avions, déclinés aussi bien en modèles que par compagnies aériennes, mais aussi leurs panels correspondants. Ces derniers comprennent plusieurs dizaines d'instruments inédits présentant de nouvelles fonctions encore jamais vues. On pourra aussi entendre de nombreuses voix digitalisées simulant aussi bien la présence d'un copilote que des annonces de l'ordinateur de bord. Le système *active scenery* simule aussi le *pushback* et le trafic aérien ambiant. Le manuel est lui aussi plutôt bien foutu et il contient aussi un carnet de check-lists.

Bob Arctor

+ Un très bon pack.

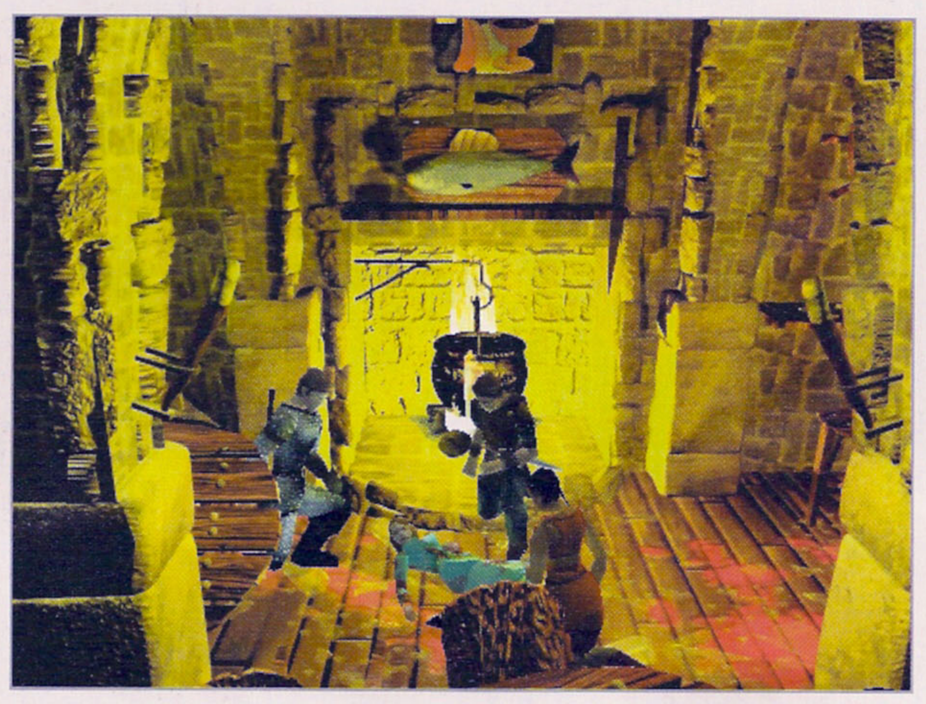
- Il manque une partie culturelle.

EN DEUX MOTS

On aurait souhaité trouver un peu plus d'informations encyclopédiques sur la série des MD-80. Malgré cela, à l'égal des produits comme DC3, on trouve l'idée d'un pack consacré à un unique appareil plutôt excellente.




Saitek
R4 Force Wheel
Levier de vitesse à réponse rapide
2 boutons programmables
Pédalier ergonomique et stable
Réglage des pédales
Powered by Microsoft Force Feedback Technology
Digital
R100
2 boutons de tir
Leviers de vitesse
Pédales pour les freinages et les accélérations
Cyborg 3D Digital Stick
Digital
Réglage de l'angle de tête
Réglage de la longueur de la tête
Outil Saitek nécessaire pour les réglages
Ajustement de la taille de la main
Manette de gaz avec position droitier/gaucher
Fonction twist 3D
SP550
2 EN 1
4 boutons de tir
2 boutons de tir
Gâchette
En mode combo :
• manette de gaz
• 6 boutons de tir
• bouton "Hat"
Système de connexion simple
2 gâchettes
En mode Joypad :
• 4 boutons de tir
• pavé directionnel à 8 voies
• 2 gâchettes
Manette de gaz
Pavé directionnel à 8 voies ou Bouton "Hat"
Bouton de mécanisme d'emboîtement
Hub USB
P2000
Distribués par BOULANGER, DARTY, FNAC, VIRGIN,
TOYS"R"US, expert et
transecom une société du groupe Saitek
Renseignements au 01 39 86 96 30. E-mail : transtpv@club-internet.fr ou http://www.saitek.com
Brochure sur demande à TRANSECOM,
12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE
Nom, prénom
Adresse
C.P.
Ville
Date de naissance / /
Configuration matériel :



Eh non ! On ne l'a pas déjà testé... J'étais pourtant monté en haut de la colline, avec à la main, mon bouquet d'églantines, j'ai sifflé, j'ai sifflé, j'ai sifflé tant que j'ai pu, j'ai attendu, attendu, il n'est jamais venu... Zaï Zaï Zaï Zaï...

Return to Krondor

Jeu de rôle pour tous joueurs - PC CD-Rom



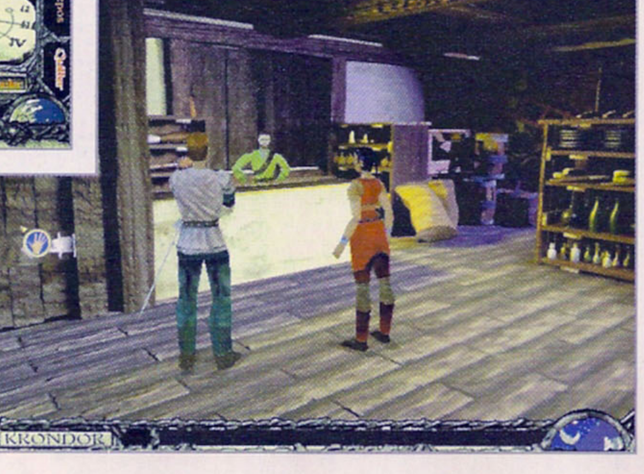
Return to Krondor nous est enfin parvenu en français, avec six bons mois de retard par rapport à la sortie de sa version originale. Comme cette dernière faisait la part belle à tout ce qui était dialogue non sous-titré, mieux valait attendre la version localisée. Et puis, l'anglais, ça va un moment, mais si j'aimais vraiment ça, c'est en anglais que j'écrirais.

Vieille histoire

Tout commence par un abordage. Les types sur le bateau sont des adeptes de l'Église d'Ishap, censée être réputée pour sa bonté. Fatalement, les mecs qui agressent, menés par un grand chauve un peu salopard, massacrent tout le monde sans vraiment beaucoup de difficulté. L'Ours (le mec chauve) est là pour voler un puissant artefact divin, la Larme des Dieux. Manque de pot, le bateau coule et la Larme avec. On est donc plongé dans une histoire où bon nombre de personnes rêvent de mettre la main sur l'objet en question. L'action commence à Krondor, capitale du royaume. La première chose à faire sera de trouver les compagnons de route du personnage principal, sir James, puis de plonger dans l'intrigue.



▲ Durant les phases de repos, on pourra taper dans l'alchimie. Tout dépendra des recettes consignées dans le livre. Notez l'imposant bordel que les magos doivent se trimbaler pour faire quelques potions.



Grande importance des marchands. On peut se délester de tout ce qui pèse, et s'approvisionner facilement en potions de soins. ▶

Krondor, en long et en large

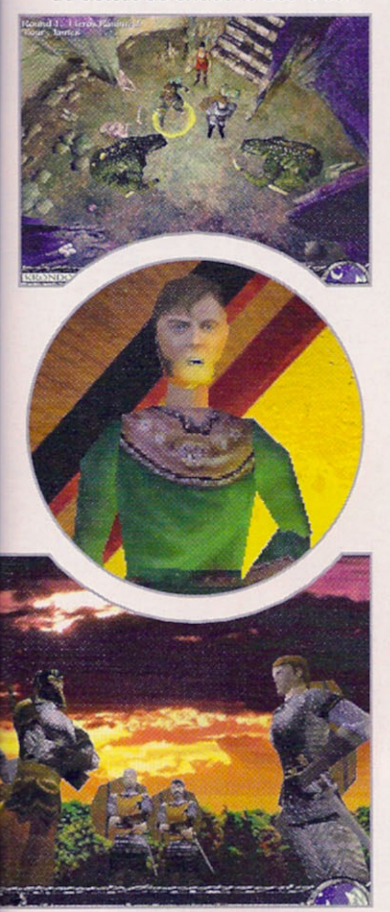
Un gros tiers de l'aventure se déroule dans cette longue nuit d'intro, à Krondor. On gérera un groupe de quatre aventuriers au maximum. Ces derniers sont modélisés en 3D, mais évoluent dans un décor précalculé en 2D. L'environnement est soigné et, de nuit ou en plein jour, le fait de rencontrer plusieurs groupes de personnes en même temps permet de donner à l'ensemble plus de « réalisme ». Si le joueur n'est pas très expérimenté, il risque de tourner un long moment dans les murs de Krondor et de se lasser, voire de se demander s'il n'y a pas là un bug l'empêchant de progresser. La première partie de Return to Krondor est franchement tournée vers un public profondément citadin, et ne pas connaître complètement Krondor donne vite mal aux pieds.

Gestion du personnel

L'interface est du genre très simple et permet au joueur de n'utiliser que la souris. Les combats sont au tour par tour, chose appréciable, et pourront toujours être améliorés grâce aux changements de niveaux, au cours desquels les personnages pourront attribuer une centaine de points d'expérience. Autre détail important, l'apparence des personnages changera selon le type d'armure portée. On remarquera aussi que les poches des personnages sont sans fond...

Un gros travail a été fait pour les intérieurs, restituant ainsi toutes les ambiances nécessaires à l'histoire. Ici, un rendez-vous avec des assassins. ▶

Durant les combats, les héros pourront récupérer des points de vie. Dans ce cas, le total récupéré s'affichera en vert au-dessus de chacune des têtes. ▼



▲ Des photos aux coloris exagérés ont été ajoutées pour les extérieurs.



Enfin si, il existe quand même une limite, mais avant de l'atteindre, on peut se loger dans les poches environ 5 armures complètes, 20 épées, 35 dagues, 70 fioles et quelque 50 000 pièces d'or. J'exagère à peine. On pourra aussi fouiller dans des coffres. Le jeu propose 2 modes différents pour forcer les serrures, l'un basé sur un catalogue répertoriant les serrures existantes dans le royaume, l'autre fondé sur la dextérité du joueur. Cela dit, il est à remarquer que 99 % des serrures sont équipées de puissants pièges mortels.

Shazam !

Les utilisateurs de magie seront tous limités à une dizaine de sorts par voies de magie, genre voie du feu, voie des tempêtes, de la vie, et tout le bataclan. On regrettera que ces sorts, en majeure partie, ne soient utilisables qu'au court d'un combat. Tant que les magos auront les mains occupées, il ne leur sera pas possible de lancer le moindre sort, ce qui est assez dommage car aucun magicien ne pourra se défendre grâce à son bâton. Il y aura aussi un autre aspect de la magie qui est développé dans le jeu. Il s'agit de l'alchimie, ou l'art de fabriquer les potions dont le joueur aura besoin au cours du jeu. Ce qu'il y a de frustrant, c'est que le joueur ne pourra rien faire dans ce domaine avant d'atteindre le gros tiers du jeu. En fait, il suffit que le groupe d'aventurier puisse se reposer, et soit équipé du matériel adéquat pour se lancer dans la fabrication d'un certain nombre de filtres et de potions. Ça, c'est marqué nulle part, et l'absence d'une quelconque indication à ce propos fait penser à un bug.



Question de kilométrage

Il y a quand même des petits drames. Il suffit au joueur de frapper à toutes les portes, et de parler à tout le monde, pour avancer tranquillement dans l'intrigue. Certes, il y a quelques énigmes, mais parfois trop déroutantes, auquel cas le jeu est bien trop avare en indices, et se contente de poser les énigmes les unes derrière les autres, comme on pose des couronnes sur un cercueil. Questions créatures fantastiques, le jeu est aussi assez avare. On n'en rencontrera qu'à de trop rares occasions, ce qui aura une forte tendance à frustrer l'amateur d'héroïc-fantasy moyen. Une fois qu'on se retrouve hors de la seule ville, et du seul village du jeu, on se promène en pleine cambrousse, composée de photos d'arbres, préalablement repeints, de la campagne du Massachusetts, et dans laquelle s'ébahissent nos petits personnages pas plus grands que des morpions faisant une randonnée sur un carré de moquette. Et lorsqu'un combat a lieu, la gestion doit se faire généralement à l'aide d'une loupe à fort grossissement. C'est d'autant plus dramatique la nuit. Bien que le jeu dispose de pas mal de quêtes secondaires, on aurait souhaité une plus grande liberté de mouvements, quelques villes et villages en plus, et ainsi échapper à une certaine linéarité. Cela aurait pu éviter la faiblesse principale du jeu : sa durée de vie. Aux joueurs les plus malins, il suffira d'une trentaine d'heures pour arriver au bout.

Au bout du conte

Au-delà de toutes ces petites faiblesses, Return to Krondor est quand même agréable à joueur. Son ambiance reste prenante du début à la fin, et mènera un joueur moyen tranquillement vers le dénouement de l'histoire. De plus, certaines astuces techniques, et certains partis pris, comme le combat en rounds, donnent un grand confort au jeu, ce qui empêche les prises de tête.

Pete Boule



▲ Voici une des rares créatures fantastiques qu'on aura l'occasion de voir au détour d'un chemin, entre deux pique-niques

- \+ La gestion des combats.
- \+ Les ambiances citadines.
- − Les ambiances campagnardes.
- − Le peu de villes, de villages, et de créatures fantastiques.

EN DEUX MOTS

Return to Krondor est un jeu plaisant. Si on passe outre sa petite durée de vie, le moteur exploité est agréable, et la linéarité du jeu peut être appréciée par un public moins habitué aux jeux de rôle. À conseiller aux débutants. Pour les plus avertis, ce sera un bon amuse-gueule.

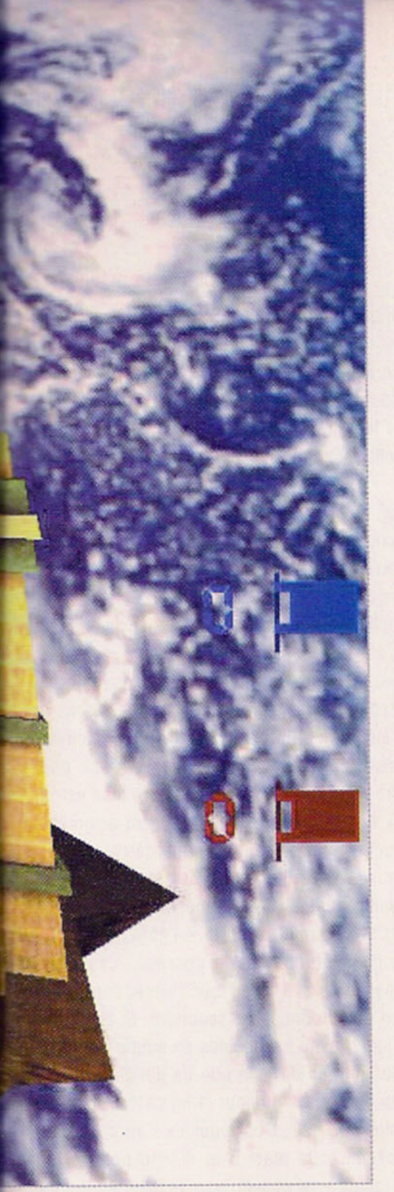




The Tournament

Quake-Like pour tout public - PC-CD

Après un Unreal magnifique, mais décevant en réseau, Epic corrige le tir en beauté. Ouvertement orienté multijoueur, Unreal Tournament, rebaptisé The Tournament n'en oublie pas moins le fraggeur solitaire. On m'aurait menti, UT ne serait pas qu'un jeu multijoueur ?



« Quand on a sorti Unreal, le multiplayer était merdique [was shit] », admet Cliff Blezinski, co-designer d'Unreal. Voilà un gars lucide, ça fait plaisir. Effectivement, le moteur réseau de Unreal était si nul, qu'y jouer sur le Net était une souffrance de chaque instant. À tel point que bon nombre de personnes l'ont noyé dans un sac-poubelle après l'avoir assommé à coups de pelle. Enfin, c'est comme ça que le mien a fini en tout cas. Epic a bien essayé de rattraper la chose à force de patches pour le moteur réseau, mais c'était trop tard, même si les dernières versions sont devenues très jouables sur le Net. Ajoutez à cela une gestion des cartes 3D hasardeuse si vous ne possédez pas de 3Dfx, et des armes pas forcément très réussies : vous l'aurez compris, Epic, malgré les qualités de ce hit, traîne une mauvaise réputation en multijoueur. Ou plutôt traînait. En effet, il semble qu'avec la sortie d'Unreal Tournament, tous ces ennuis appartiennent au passé. Moteur réseau corrigé, et armes revisitées sont maintenant d'actualité, avec en guest star une ribambelle de bots, du CTF, du mode assault, des tutoriaux, du sang, et des tonneaux d'adrénaline et j'en oublie. Ah ah, alors, intéressé finalement ?

Unreal Tournament, comme Quake 3 Arena, fait partie de cette nouvelle génération de FPS (First Person Shooter - jeu de tir en vue subjective) qui envoie au diable le mode solo traditionnel. Qu'est-ce qui fait qu'aujourd'hui, Quake 2 ou Half-Life restent parmi les jeux les plus joués, alors que leur date de péremption devrait être atteinte depuis longtemps ? Ce n'est certes pas l'aventure solitaire, mais bien le mode multijoueur. D'ailleurs, il n'y a qu'à voir nos serveurs Joystick, débordant tous les soirs d'internautes fous dangereux qui s'étripent et me massacrent à Quake 2 ou Half-life. On le doit aussi à différents mods, tels que Team Fortress Classic, Rocket Arena 2 ou Capture the flag par exemple. Unreal premier du nom avait déjà fait un petit pas dans cette nouvelle direction, en incluant des bots - un bot, contraction de « robot », est un programme qui simule un joueur humain. Mais aucun jeu par équipes n'était possible avec ces bots, qu'on peut maintenant qualifier d'antiques. Grâce aux progrès accomplis en la matière, UT propose au joueur solitaire de retrouver les sensations et l'excitation du jeu en réseau. À la manière d'un Mortal Kombat, vous pénétrez dans une arène pour vaincre, puis passez à une arène suivante, le challenge devenant de plus en plus dur. Certains challenges se jouent en équipe, et dans ce cas, des bots tiendront le rôle de vos équipiers.



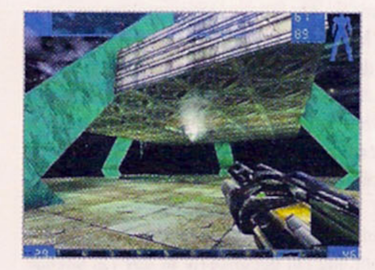


Mais pourquoi jouer en solo ?

C'est effectivement la première question qui me soit venue à l'esprit à l'annonce d'Unreal Tournament. Bien évidemment, si vous n'avez pas l'occasion de jouer sur Internet ou en réseau local, dans ce cas, la question ne se pose même pas. Grâce à UT, vous allez enfin découvrir les sensations incomparables que procure cet aspect du jeu. Mais, allant régulièrement me faire occire sur Internet, je doutais de l'utilité d'un mode solo qui fait la même chose. Puis je me suis rappelé mes premiers pas dans le monde des Quake-like sur le Net. Tout seul, recroquevillé dans un coin sombre, j'essayais de comprendre ce qui m'arrivait. Après avoir fini haut la main le jeu solo en mode super dur, je pensais pourtant être clairement un dieu. Mais là, dès que je sortais un orteil à l'air libre, je me faisais trucider sans même comprendre d'où venait le coup. C'est à ce moment que j'ai déconnecté et que j'ai changé mon nick qui commençait à se couvrir de ridicule. Gana ne m'en voudra pas, je pense, de lui avoir emprunté le sien pour l'occasion. Jusqu'à présent, rien ne préparait au jeu en réseau, qui est une expérience totalement différente du mode solo, quasiment un deuxième jeu. Et là, Unreal Tournament fait fort. Les 5 types de jeu - détaillés plus loin - Deathmatch, CTF, Assault, Last man standing et Domination disposent chacun d'un excellent tutorial. Une voix féminine est votre guide : de la façon d'utiliser vos armes aux règles des différents mods, jusqu'aux icônes de votre écran, absolument tout vous est expliqué. Une fois ces bases assimilées, les challenges et les bots qui vous sont proposés augmentent graduellement en difficulté. Quand vous en serez venu à bout dans le mode le plus difficile, vous pourrez vous lancer dans le jeu en réseau. Cerise sur le gâteau, Unreal Tournament dispose d'une skin cachée qui apparaît une fois le jeu terminé en solo. Rendez-vous sur les serveurs, et admirez les « ooooh » admiratifs et respectueux de vos adversaires (faites quand même un petit pas en strafe sur la gauche, pour éviter leur roquette, partie en même temps que le cri admiratif, leur doigt ayant sûrement glissé sur la gâchette). En fait, plus je réfléchis, plus je me dis qu'il y a énormément de raisons de jouer en solo, même en étant un habitué des jeux de tir en vue subjective sur Internet. D'abord, la facture France Télécom, à 15 F de l'heure en journée, et 5 F pendant la nuit avec Primaliste Internet : voilà une bonne raison de jouer en solo.






Une interface à fenêtres complète.




Le fameux hélicoptère qui vous lâche sur un train à pleine vitesse.

Si vous avez la chance d'être client de cyber-câble, ne vous réjouissez pas : le forfait d'upload vous permet de jouer aux Quake-like 2h30 par semaine en gros. Au-dessus, l'heure de jeu vous coûtera à peu près 35 F en upload. Décidément, je commence à l'aimer ce mode solo, pas vous ? Sans parler des moments où votre provider vous lâche, ou quand votre ping tente de battre des records. Et la dernière raison, mais ne le répétez pas, c'est que c'est bougrement amusant, même en solo. Les bots semblent être à la hauteur de la réputation qui les précédait, et permettent de jouer aux différents mods.

Les mods à la mode

Pour les deux du fond qui ne suivent pas notre rubrique réseau, un mod est une modification du jeu original. Le phénomène est d'abord apparu avec Quake. De nombreux fans du jeu se sont mis à créer des variations à partir du jeu de base. On a ainsi vu apparaître le désormais célèbre Capture The Flag : deux équipes s'affrontent et doivent voler le drapeau de l'adversaire, puis le ramener jusqu'à leur propre drapeau (qu'il faut protéger) au sein de leur base. Chaque FPS dispose maintenant d'une grande panoplie de mods, conçus par des amateurs, ou par les créateurs du jeu eux-mêmes, comme c'est le cas pour Half-Life. Unreal Tournament innove en la matière, en proposant directement 5 mods intégrés au jeu, le tout enrobé d'une fumeuse histoire de jeux du cirque, dans un futur apocalyptique. Vous ne m'en voudrez pas si je ne m'étends pas sur les subtilités de la trame de l'histoire, j'espère. Ce qu'il est important de savoir, c'est que vous pouvez oublier les skaarjs, les nalis, les titans de la partie solo d'Unreal. Les seuls adversaires que vous allez affronter à partir de maintenant, ce sont d'autres gladiateurs comme vous. Vous aimez les gladiateurs ? À tout saigneur tout honneur, attardons-nous d'abord sur le roi des mods, j'ai nommé le Deathmatch. Rien que du très classique : vous êtes lâché dans une arène en compagnie de vos adversaires. Le premier qui atteint un nombre de frags défini est déclaré vainqueur. Simple et efficace, mais le Deathmatch de UT va plus loin : en 1v1, vous pourrez découvrir toute la dimension stratégique du duel. Et plus encore, le Deathmatch de Unreal Tournament permet le jeu en équipe, à l'instar du mod battleground de Quake 2, avec toute une panoplie de statistiques disponibles à la fin du round. J'en ai déjà parlé plus haut, le CTF est de la partie lui aussi : rien à ajouter, un classique qui ne se démode pas. Par contre, première apparition remarquée de l'interface : vous pouvez donner des ordres à vos coéquipiers grâce à une unique touche qui appelle le menu de dialogue, comme dans Wing Commander. Bien entendu, vous pouvez aussi binder ces dialogues (c'est-à-dire les associer à une touche du clavier). Pour ça, pas besoin de script cabalastique : tout est accessible dans le menu de configuration avancée.

Last Man Standing, quant à lui, est plus original comme mod. Comme en deathmatch, tous les fous dangereux sont parqués dans une arène pour qu'ils s'étripent entre eux. Cette fois-ci, vous débutez avec toutes les armes et toutes les munitions. Ne comptez pas en trouver de supplémentaires, la carte est absolument vide d'objets : pas d'armes, pas de munitions, ni trousses de soins. Tout le monde démarre avec le même nombre de frags : quand quelqu'un se fait tuer, il perd un frag. À zéro frag, il sort de l'arène et attend que les autres aient fini en regardant le match en spectateur. Ce type de jeu ressemble beaucoup à Rocket Arena pour Quake (le nombre de frags de départ dans ce célèbre mod est...1. Pas le droit à l'erreur), à part le fait, et c'est vraiment dommage, qu'on ne puisse pas jouer à ce mod en équipe. Quatrième et avant-dernier mod, Domination semble plein de promesses. Différents points de contrôles symbolisés par des X argentés parsèment la map, entre 2 et 5 points de contrôle par carte, en général. Chaque équipe qui touche un point de contrôle le possède, jusqu'à ce qu'un joueur adverse passe dessus à son tour. Posséder un point de contrôle rapporte un point toutes les 8 secondes. Si en plus je vous dis qu'on peut y jouer jusqu'à 4 équipes en même temps, je vous laisse imaginer les parties de folie que ça donne. Enfin, le dernier des mods, celui que j'ai gardé pour la fin parce que c'est mon préféré, c'est le mode Assault. Deux équipes s'affrontent : la team A attaque un objectif et la team B le défend pendant un temps déterminé. Si le temps s'est écoulé, ou si la team A a rempli son objectif, les rôles sont inversés, et c'est à la team A de défendre et de tenir autant de temps qu'il lui a fallu pour attaquer. Les objectifs dépendent de la carte choisie, mais que de moments d'anthologie. Il va falloir sauter d'un hélicoptère sur le dernier wagon d'un train en marche, et vous frayer un chemin jusqu'au panneau d'activation de la porte de la locomotive, puis jusqu'aux commandes du train. Une autre mission vous fait prendre d'assaut une canonnière dans un port, après avoir détruit la salle des machines, et activer l'ouverture de la cabine du capitaine, dont il faut prendre le contrôle. Un débarquement sur une plage normande en face d'un bunker est aussi au programme. De plus, sur chaque carte, l'équipe qui défend possède un soutien de poids en la personne de canons fixes qui attaquent automatiquement l'ennemi. Je sens que je vais guetter la sortie de nouvelles missions que de talentueux passionnés ne pourront s'empêcher de créer.


Le nom de l'ennemi visé apparaît à l'écran.

Les outils du nettoyeur

Translocator



C'est un téléporteur personnel : avec le tir primaire, vous lancez la balise, avec le tir secondaire, vous vous téléportez.
Tip : il est possible de faire des teleport frags. Lancez la balise sur un ennemi et téléportez-vous à sa place.

Flak Cannon



Tir primaire : envoie une volée de projectiles. Très très efficace à courte portée.
Tir secondaire : envoie une sorte de grenade/rocket.
Tip : un coup de tir secondaire. Plongez ensuite sur votre ennemi et finissez-le avec le tir primaire.

Rendeemer



Tir primaire : envoie un projectile nucléaire qui dévaste tout autour de lui.
Tir secondaire : une fois le missile envoyé, vous pouvez le guider à travers le niveau.
Tip : si un missile comme ça vous arrive dessus, shootez-le : c'est possible et ça vous sauvera la vie.

Biorifle



Tir primaire : lance rapidement des petites boules de boue toxique verte.
Tir secondaire : lance lentement une grosse boule.

Impact Hammert



Tir primaire : si vous laissez appuyé le bouton « feu », l'arme se charge d'air comprimé et tremble dans vos mains. Il ne reste plus qu'à vous coller à un ennemi pour l'exploser en un coup.
Tir secondaire : fonctionne de la même façon que le tir primaire, excepté qu'il n'y a pas besoin de charger l'arme, mais le coup est moins dévastateur.
Tip : à la manière du rocket jump, vous pouvez hammer-jumper avec le tir primaire.

Ripper



Tir primaire : les projectiles acérés comme des rasoirs rebondissent sur les murs.
Tir secondaire : les projectiles explosent au contact de n'importe quel objet.

Minigun



Tir primaire : mitrailleuse normale.
Tir secondaire : mitrailleuse plus rapide.

Sniper Rifle



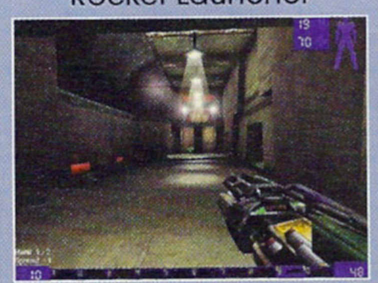
Tir primaire : permet de tirer.
Tir secondaire : active le zoom pour bien ajuster la tête.

Enforcer



Tir primaire : tire des balles normalement.
Tir secondaire : se la joue John Woo, flingues penchés. Le tir est plus rapide mais moins précis.
Tip : si vous récupérez un enforcer sur un cadavre, vous en aurez un dans chaque main.

Rocket Launcher



Tir primaire : lance une roquette.
Tir secondaire : lance une grenade.
Tip : laissez appuyé le bouton de tir, et vous chargerez jusqu'à 6 projectiles en même temps.

Pulse Gun



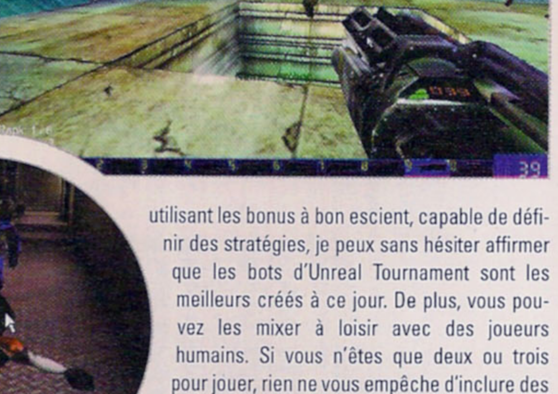
Tir primaire : mitraille à l'aide de boules de plasma.
Tir secondaire : envoie un jet continu de plasma.

ASMD Shockrifle



Tir primaire : une décharge d'énergie traverse instantanément la carte jusqu'à votre cible (bref, c'est un railgun).
Tir secondaire : c'est une boule d'énergie que vous envoyez, plus lente, mais avec une plus grande aire d'effet.
Tip : lancez la boule d'énergie, puis shootez-la avec le tir primaire. Explosion dévastatrice garantie.







▲ *En voilà un qui se croit en sécurité.*





Attention, bot méchant

Mon fusil de sniper calé sur l'épaule, je loge avec joie une balle dans le blanc de l'œil de chaque pauvre bot adverse qui fait mine d'attaquer. Depuis 5 minutes, j'ai trouvé une excellente place discrète sur le toit de ma base. D'ici, je surplombe la longue plaine qui s'étend jusqu'à la base adverse. Tranquille, reposé, je laisse mes coéquipiers bots s'occuper de la capture du drapeau d'en face. Et d'un seul coup, c'est le drame, je prends une balle dans la tête sans comprendre ce qui m'arrive. L'équipe ennemie envahit ma base, et s'enfuit avec le drapeau, non sans se foutre ouvertement de ma pomme. Sans doute fatigué de se faire exploser la cervelle, un des bots m'a rendu la monnaie de ma pièce, en plomb. C'est dire les énormes progrès accomplis par Epic en matière d'Intelligence Artificielle. Pour vous donner une idée, la plupart des bots qui existaient jusqu'à présent avaient déjà du mal à savoir quand effectuer une retraite prudente, ou à aller récupérer un peu de vie et de munitions. Les bots de UT quant à eux, sont capables de jouer aux différents mods sans aucun problème. Par exemple, en Capture The Flag, si vous laissez vos équipiers vivre leur vie, ceux-ci se coordonnent dynamiquement entre eux grâce aux dialogues. Ils savent hiérarchiser leurs objectifs et ne pas tirer bêtement sur tout ce qui bouge. Souvent, il m'est arrivé de me faire sauver la vie par un bot qui, m'ayant aperçu sous le feu de l'ennemi avec le drapeau adverse, s'est mis à me couvrir et à appeler mes collègues à la rescousse. Connaissant les cartes par cœur, sachant choisir la bonne arme au bon moment, et utilisant les bonus à bon escient, capable de définir des stratégies, je peux sans hésiter affirmer que les bots d'Unreal Tournament sont les meilleurs créés à ce jour. De plus, vous pouvez les mixer à loisir avec des joueurs humains. Si vous n'êtes que deux ou trois pour jouer, rien ne vous empêche d'inclure des bots dans votre team ou dans la team adverse, afin d'atteindre le nombre de joueurs désiré. Complètement configurables, les bots d'UT ne disposent pas seulement d'un attribut de niveau général, mais vous avez aussi la possibilité de définir leurs armes favorites, leur style de jeu ou leur capacité à vous détecter. Vous pouvez créer des bots qui adorent sauter comme des cabris, et comble du comble, vous pouvez même leur attribuer des aptitudes de campeur. Par contre, un bot reste un bot : même si on se rapproche du comportement humain, on ne les voit pas encore prendre des décisions illogiques, le fameux facteur humain. Ce qui fait qu'il est plus facile de prédire leur comportement, mais n'allez pas croire que ça les rend plus faciles à tuer pour autant. On a aussi essayé le mode Assault, 2 humains contre 2 bots (choisis forts, mais pas trop), et à notre grande honte, les joueurs artificiels nous ont complètement dominés. Le pire, c'est qu'ils n'ont pas arrêté de se moquer de nous. Je vous promets, ça énerve, d'autant plus que tous les dialogues prédéfinis sont enregistrés, et c'est d'une voix audible que le bot vous traite de « sucker » et autres « eat that ».

Epic a pris en compte les remarques de nombreux joueurs au sujet des armes d'Unreal. L'arsenal, bien qu'original, manquait singulièrement de dynamisme. De nouvelles armes font donc leur apparition, tandis que d'anciennes passent à la trappe. Jugés médiocres, tous les sons et les modèles ont été remaniés et améliorés, de même que certains dommages infligés. Pour une fois, vous commencez avec deux armes de base, le revolver enforcer et l'impact hammer. Ce dernier éjecte un jet d'air comprimé si puissant qu'il peut tuer un opposant en un coup, mais étant une arme de contact, il vous faut approcher de la cible pour cela. En dirigeant le jet d'air vers le sol, il est possible de, euh, « rocket » jumper. Allez, on va appeler ça le hammer jump. Le rocket launcher vient remplacer le bien mou 8-Ball. Comme son ancêtre, il est capable de charger plusieurs roquettes, jusqu'à 6. Le fusil de sniper est une merveille. S'il est peu utilisé en deathmatch, il devient redoutable en mode assault ou CTF. Une arme surpuissante fait une entrée remarquée, le redeemer, qui ne peut tirer qu'un seul coup, mais quel coup ! Il délivre un véritable missile nucléaire qui annihile tout ce qui a la malchance de se trouver dans les 30 mètres. Le deuxième mode de tir fait passer la caméra sur le missile, et vous n'avez plus qu'à le guider dans le niveau. Hé hé, run Forest, run. Ahhh, et le translocator, j'allais l'oublier lui. C'est un module de téléportation, vous lancez la balise à l'endroit où vous voulez vous téléporter, mais attention, les ennemis peuvent tirer sur votre balise. Dans ce cas, vous mourrez à la téléportation. En



Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète! Vends! Echange! et viens **tester** les toutes dernières **NOUVEAUTÉS** dans notre Espace Club.



de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

X-Files

Soul Reaver



No Fear DownHill

Wip3out

En avant-première chez DIF!



Tout savoir sur la nouvelle console Sega Dreamcast



Decouvrir le programme officiel des sorties de jeux Dreamcast

ShadowMan



Monaco Grand Prix



Speed Devils

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

Belley	04 79 81 00 34
Bourg-en-Bresse	04 74 23 13 54
Ferney-Voltaire	04 50 40 43 43
Chauny	03 23 38 00 10
Laon	03 23 79 08 84
Soissons	03 23 59 18 18
Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
Gap	04 92 52 72 74
Mandelieu	04 93 93 54 33
Menton	04 93 28 26 55
Annonay	04 75 32 42 53
Rodez	05 65 67 06 15
Aix-en-Provence	04 42 20 67 18
Arles	06 07 06 04 30
Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
Bayeux	02 31 51 00 99
Honfleur	02 31 89 75 00
Lisieux	02 31 63 07 77
Aurillac	04 71 43 56 56
La Rochelle	05 46 51 86 86
Royan	05 46 22 15 04
Saintes	05 46 93 51 75
Brive	05 55 24 47 87
Dijon	03 80 70 15 79

22	Loudeac	02 96 66 02 05
24	Bergerac	05 53 73 30 28
24	Périgueux	05 53 53 55 54
25	Montbelliard	03 81 94 17 09
26	Romans	04 75 72 78 34
26	Valence	04 75 78 09 68
27	Le Neubourg	02 32 07 00 35
28	Chartres	02 37 36 44 22
29	Quimper	02 98 53 52 40
30	Alès	04 66 52 44 66
31	Fenouillet	05 61 70 81 05
31	Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
33	Arcachon	05 56 83 58 23
33	Bordeaux	05 56 79 05 52
33	Langon	05 56 63 00 33
33	Libourne	05 57 25 98 85
34	Agde	04 67 21 32 71
34	Béziers	04 67 49 01 65
30	Sète	04 67 46 16 18
35	Fougères	02 99 94 21 00
37	Tours	02 47 75 50 01
38	Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38	Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38	Bourgoin	04 74 43 29 53
38	Voiron	04 76 67 46 95
39	Dole	03 84 72 68 67
39	Lons-Le-Saunier	03 84 24 41 59

40	Dax	05 58 56 29 03
41	Vendôme	02 54 67 00 90
42	St-Etienne	04 77 49 00 69
43	Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44	Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45	Orléans	02 38 62 76 76
47	Agen	05 53 77 38 39
47	Agen 2	05 53 77 28 08
47	Villeneuve-sur-Lot	05 53 36 15 44
50	Cherbourg	02 33 44 00 86
51	Chalons-en-Champ	03 26 68 49 49
51	Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54	Nancy	03 83 30 45 67
55	Verdun	03 29 86 78 08
56	Locmine	02 97 60 01 57
56	Lorient	02 97 35 08 91
57	Forbach	03 87 88 67 16
57	Metz	03 87 74 65 70
57	Thionville	03 82 53 80 81
59	Hazebrouck	03 28 50 10 16
60	Beauvais	03 44 48 53 60
61	Alençon	02 33 26 11 00
61	Argentan	02 33 67 29 00
61	L'Aigle	02 33 34 27 00
62	Boulogne-sur-Mer	03 21 19 07 00
62	Calais	03 21 19 07 00
62	Lens	03 21 78 75 40

64	Biarritz	05 59 24 39 07
65	Lourdes	05 62 42 30 68
67	Haguenau	03 88 63 88 36
69	Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69	Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71	Digouin	03 85 53 75 73
71	Macon	03 85 39 09 52
71	Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71	Le Creusot	03 85 55 08 02
72	Le Mans	02 43 82 68 14
74	Annecy	04 50 52 86 02
75	Paris 17ème	01 47 64 15 96
76	Rouen	02 35 73 68 50
77	Chelles	01 64 21 55 44
77	Fontainebleau	01 60 71 91 14
77	Lagny	01 64 12 34 81
77	Nemours	05 53 77 28 08
77	Pontault-Combault	01 60 29 53 76
78	Elancourt	01 30 13 87 30
78	Maisons-Laffitte	01 39 62 48 34
78	Montigny-le-Bretonneux	01 39 44 06 76
78	Poissy	01 30 06 06 88
78	Plaisir	01 30 07 52 81
78	Versailles	01 39 24 13 00
79	Partenay	05 49 94 10 27
81	Albi	05 63 49 02 99
81	Castres	05 63 35 19 86

83	Toulon	04 94 91 17 91
84	Avignon	04 90 86 41 66
84	Carpentras	04 90 60 10 11
84	Orange	04 90 34 47 13
84	Valréas	04 90 28 12 00
85	Challans	02 51 49 77 92
86	Poitiers	05 49 41 77 45
87	Limoges	05 55 33 74 43
88	Epinal	03 29 82 06 97
89	Auxerre	03 86 72 95 60
91	St-Germain-les-Corbeil	01 60 75 93 00
92	Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93	Livry-Gargan	01 43 30 24 25
93	Montreuil	01 48 97 05 54
93	Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
93	Villemomble	01 48 55 21 69
94	Cachan	01 47 40 08 15
94	Charenton/Bercy 2	01 43 78 69 30
94	Maison-Alfort	01 48 93 35 14
95	Argenteuil	01 30 76 17 17
95	Sarcelles	01 39 92 47 16
97	Guyanne	05 94 28 25 28
97	Fort-de-France	05 96 70 79 67
98	Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE
- 3 magasins.

ESPAGNE
- 10 magasins.

BELGIQUE
- 1 magasin : Mons. 065 84 60 33

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
- Avignon • Bayonne • Conflans-Ste-Honorine • La Fleche • La Réunion • Luxembourg • Montauban • Mont de Marsan • Muret • Roubaix • Sens • Toulouse • Toulouse II • Vernon • Vire.

ITALIE
- Turin.

MAROC
- Casablanca.

PORTUGAL
- Lisbonne.

BELGIQUE
- Saint Ghislain.

■ JOUABLE SUR PII 266 64 MO RAM ■ EDITEUR GT INTERACTIVE
■ DÉVELOPPEUR EPIC GAMES ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 32

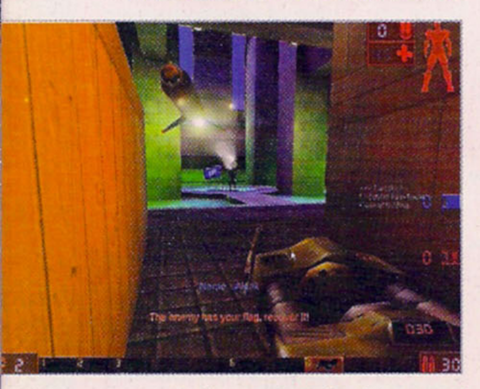




▲ Débarquement en Normandie.

Hmmm, ça sent le roussi. ▼





▲ L'ennemi a votre drapeau, et vous, une roquette dans la gueule. Ne paniquez pas, respirez, faîtes-la fleur... là... zen...

pratique, on s'en sert souvent comme un grappin, et c'est assez jouissif. Les armes d'UT sont très bien balancées, et toutes sont utiles. De plus, comme les dégâts sont localisés, une simple balle dans la tête de votre opposant peut suffire à le tuer. L'armement d'UT est nettement plus convaincant que celui de son prédécesseur, et participe pour beaucoup au renouveau du gameplay.

IRG : Interface, réseau, graphiques

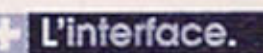
Le mode solo, les bots, tout ça c'est bien joli, mais connaissant la calamiteuse réputation d'Unreal sur Internet, la question est « Epic a-t-il corrigé le tir ? ». Eh bien oui, pari réussi. Le moteur réseau est basé sur la dernière mouture de celui d'Unreal, celle qui fonctionne très bien sur le Net. Et ce coup-ci, les petits gars de chez Epic ont mis les petits plats dans les grands. Unreal Tournament sort aussi en version client et serveur sur Linux. Ce n'est pas pour dire du mal, mais les serveurs de jeux sous Windows, c'est souvent le cauchemar de l'administrateur, alors que magiquement, sous Linux, tout se passe pour le mieux. Du coup, on devrait voir fleurir bon nombre de serveurs UT : Unreal ne fera plus figure de parent pauvre par rapport à Half-Life et Quake.

Le moteur graphique, quant à lui, n'a subi que peu d'évolutions : c'est celui d'Unreal, et rien de plus. Je vous l'accorde, cela est déjà pas mal, à l'heure où tous les FPS sont basés sur celui d'ID Software. Le moteur d'Epic n'a pas à rougir de la comparaison, que ce soit graphiquement, ou en termes de performances. Quand Unreal est sorti, il demandait des bécanes monstrueuses pour tourner au-dessus de 640*480. Heureusement, le PC surpuissant d'hier est devenu maintenant la machine de monsieur tout le monde. Le problème, car tout n'est pas rose, c'est que le moteur graphique est cousu main pour les Voodoo. D'ailleurs, les développeurs ne s'en cachent pas, et avouent une nette préférence pour cette carte 3D. En gros fourbe que je suis, je me suis empressé de tester le jeu sur un PC muni d'une TnT. Le rendu est très bon, mais il restait encore un bug bizarre dans la bêta que j'ai sous la main. Si ça s'annonce très fluide en 1024*768 (PII 450), les performances se dégradent au fur et à mesure qu'on joue : UT se met à saccader de plus en plus. Selon Epic, le problème sera réglé dans la version définitive. Les skins et les modèles des personnages ont travaillé leur musculation pendant tout l'été, et ils n'ont plus cet aspect malingre qu'on trouvait dans Unreal. Jetez un coup d'œil aux photos d'écran : les niveaux sont magnifiques, très variés et intelligemment conçus. Certaines cartes sont moyenâgeuses, d'autres se déroulent dans un vaisseau spatial, d'autres sur un galion ou encore sur une plage de Normandie. Il y en a pour tous les goûts.

Je m'en voudrais de ne pas vous parler de l'interface, qui est un modèle du genre. La console existe encore, mais est devenu quasiment inutile : tout est paramétrable par des menus déroulants. Et quand je dis tout, ce n'est pas une vue de l'esprit. Vous pouvez complètement modifier votre Hud, définir l'Air control, choisir la gravité, la hauteur des sauts, binder vos touches, changer de résolution au vol. Tout ça avec la souris. Un client IRC est même intégré au jeu. Surprenant, mais bien pratique finalement pour organiser des matches. Le système des dialogues pendant la partie apporte lui aussi du sang neuf au genre. Beaucoup de phrases sont préenregistrées, c'est-à-dire que si vous demandez à vos équipiers d'aller chercher le drapeau en ctf, ils entendront un distinct « Get the flag », bien plus pratique pendant le feu de l'action, que d'avoir à lire les phrases à l'écran.

Il faut dire qu'Epic a fait là du beau boulot. Évidemment, tout n'est pas rose, et la bêta comportait encore certains problèmes douloureux, comme un ralentissement inexplicable sous TnT en cours de jeu, ou parfois des retours purs et simples à Windows. Donc, je vais vous faire le blabla habituel : espérons que ce soit corrigé dans la version finale. Mais de toute façon, ne nous voilons pas la face : ce jeu sera patché et repatché, c'est le lot de tous les jeux en réseau (Quake 2 en est quand même à sa version 3.20). Ceci réglé, il faut avouer qu'on tient là un excellent titre. Moteur réseau impeccable, moteur graphique original, configurable à souhait, des armes bien balancées, de l'action furieuse, des mods intéressants, des armes inventives, et des bots pour vous tenir compagnie, Unreal Tournament a tout pour plaire, et j'engage même les vieux quakers à y jeter un œil

Raspa



+ L'interface.
+ L'armement.
+ Les bots.
– Les temps de chargement.

EN DEUX MOTS

Des mods à gogo, un jeu solo inédit, mais incontestablement réussi, des armes jouissives, un moteur réseau qui tient la route, des niveaux fabuleux : pas de problème, Unreal Tournament est vraiment excellent.





JOUABLE SUR P200 64 MO RAM ■ EDITEUR ACCOLADE ■ DÉVELOPPEUR BEYOND GAMES ÉTATS-
TEXTE VF VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 12

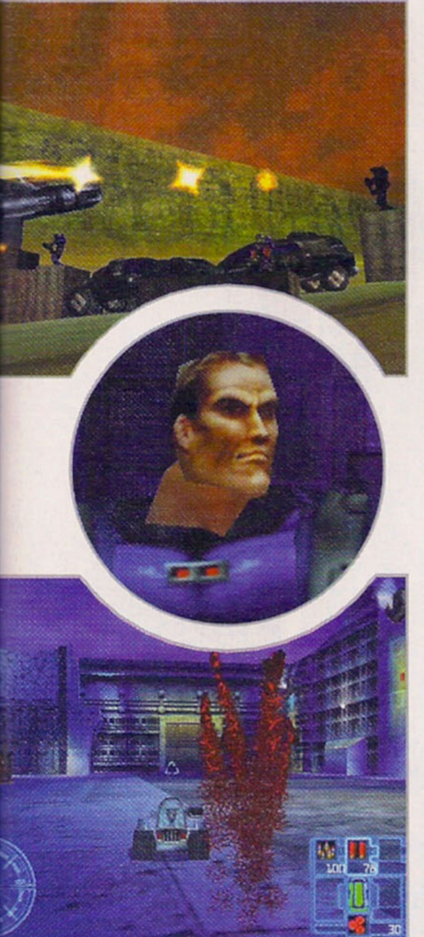
Ça va faire maintenant près de vingt ans que Mad Max est sorti sur les écrans. Forcément, comme il se sent un peu vieux, il a fallu s'occuper de la relève... Ça sent le carton, le verre pilé, et le jeu constructif.



Redline

Boucherie pour bouchers - PC-CD Rom





Y a des jours où on se demande à quoi sert l'ensemble « Éclipse-Paco Rabanne », quand on sait la capacité qu'a le cerveau humain à créer des fins du presque tout le monde. En tout cas, c'est bien pratique les fins du monde dans les jeux, parce qu'il reste toujours des gens qui ne pensent qu'à faire des gangs. On aura compris que dans Redline, on joue un va-t-en-guerre-des-gangs qui n'aura pour seul but que le pouvoir, fusil à la main et lance-missiles sur le capot.

Boum la voiture !

L'action se passe bien sûr dans un environnement accéléré 3D, autour de l'année 2066. Les bonshommes qu'on voit ont une sale tête, leur modélisation a dû être réalisée par un designer de chez Volvo ou de chez Skoda. La première chose à faire, c'est de monter dans un véhicule. Il y en a une vingtaine dans le jeu, et ils se distinguent par des châssis, des armements, et des performances différents. En plus de la boîte automatique, on a droit au frein à main et à la vue extérieure. On se retrouve dans une bagnole avec des options comme « missiles autoguidés », ou encore « mitrailleuses lourdes à l'avant, pousse-toi, je double ». Les adversaires ne seront pas en reste puisqu'ils passeront leur temps à nous tourner autour pour nous esquinter la carrosserie. Ceux qui sont à pied pourront être écrasés, ceux qui sont en bagnole pourront être brûlés, explosés, ou encore broyés. De fait, peu à peu, on se retrouvera à conduire un ensemble de pare-brise cassés, et un panaché de fumée douteux.

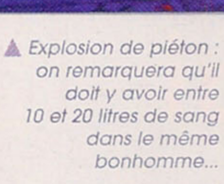
Boum le piéton !

Il est possible à tout moment de quitter le véhicule pour ramasser les munitions et les medikits qui traînent négligemment entre deux bandes rivales. Être à pied est aussi très pratique pour entrer dans des bâtiments et massacrer les autres piétons. Voilà une bonne occasion de parler de cette petite trouvaille qu'est l'armement individuel du tueur de demain. C'est du tout en un, c'est magique. On n'a plus besoin de ramasser les armes, mais juste les munitions. Dès qu'on a besoin de se servir, d'une manière plus appropriée, de son ustensile, il suffit de sélectionner la munition désirée pour voir son arme faire une étonnante transformation, et ainsi adapter son canon au nouveau projectile. Ça va donc du fusil d'assaut au lance-roquettes, en passant par le fusil à pompe, et le fusil sniper. Le plus rigolo, c'est quand même l'arme de base : l'hélice tranchante (un peu comme celle d'une tondeuse). Ce qui nous amène à une particularité du jeu : la gestion des cadavres. C'est là que ça devient drôle, puisque apparemment tout le jeu a été conçu pour faire exploser les gens dans une gerbe de sang et de tripes au goût relativement douteux, sachant qu'ils ont le double - voire le triple - d'hémoglobine par rapport aux humains normaux.

Boum le jeu !

Malgré les intéressantes trouvailles qui permettent de gérer son bonhomme à pied ou en bagnole, le seul intérêt du jeu est de tuer, dans des effets gore, le maximum de personnes. Ce jeu de massacre efface le moindre intérêt qu'auraient pu avoir les missions proposées, et la pauvreté des designs n'arrange rien. En soi, c'est bien dommage, puisque l'idée de faire un jeu de la sorte, où on peut facilement changer de véhicule, aurait mérité un travail plus fondamental sur son Background.

Pete Boule



▲ Explosion de piéton : on remarquera qu'il doit y avoir entre 10 et 20 litres de sang dans le même bonhomme...



Quand les cibles seront verrouillées, le collimateur passera au rouge. Notez qu'un missile peut se verrouiller sur un simple bonhomme. ▶

+ Le passage du stade piéton au stade chauffard.
+ La gestion rigolote du flingue.
- La triperie à outrance.
- L'absence royale de scénario.

EN DEUX MOTS

Un jeu très gore dont le moteur présente l'intérêt de gérer aussi bien les intérieurs que l'extérieur. Un intérêt hélas insuffisant.



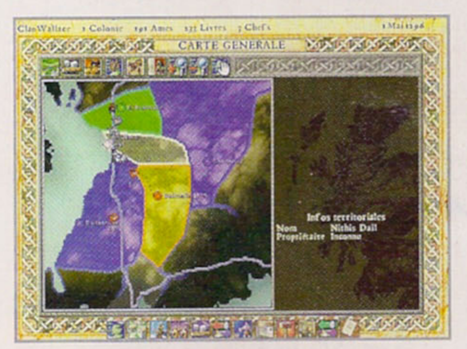
TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
71	73	67

Braveheart

Gestion/stratégie
PC CD-Rom pour tous joueurs

Tiens, c'est nouveau, ça…sur la boîte de Braveheart, un nouveau sticker bleu est placé à côté du rouge, celui dédié à l'épilepsie. « Déconseillé aux moins de 12 ans ». Ah ça, on peut dire que le SELL ne se laisse pas marcher sur les pieds. À chaque embrouille, hop, on te colle un message d'avertissement, comme ça tout le monde est content. Tenez, il faudrait que les joueurs se regroupent et cherchent des noises aux éditeurs qui proposent de mauvais jeux, pour changer. Genre « Réservé aux gogos » ou bien « Interdit à ceux qui aiment les bons jeux ». En effet, et j'en suis le premier désolé, Braveheart est un soft qui promettait beaucoup, mais qui ne repose finalement que sur une licence forte. Je rappelle que vous dirigez un clan écossais, dont le but est de bouter les Anglais hors du pays, tout en s'arrangeant pour éliminer ou s'allier avec les autres clans. Le jeu est ainsi divisé en deux parties distinctes, une en 2D pour tout ce qui est gestion (au gameplay vieillot et obsolète), et une en 3D pour tout ce qui concerne les combats. Que ce soit dans un mode ou dans l'autre, les défauts fusent de toutes parts, laissant le joueur normalement constitué sur le carreau. Les écrans de gestion 2D se suivent et se ressemblent, l'ergonomie n'est pas des plus brillantes, et le tout procure autant d'amusement qu'une bonne partie d'Excel. J'exagère à peine. En ce qui concerne les combats en 3D, on relèvera un moteur déficient dès que les unités sont en nombre conséquent (une vingtaine sur un PII-400), un graphisme général plutôt raté (excepté les chevaux, soyons honnêtes), et enfin une Intelligence Artificielle au moins aussi poussée que celle du créateur de la pub Flunch (ils ont remis ça, avec la famille de beaufs dans la voiture, avec la grand-mère à l'arrière… le cauchemar total). Reste les musiques, superbes, et les séquences cinématiques, également très belles. Avouez que cela est un peu léger. Je suis bien triste pour les descendants de Wallace, fort sympathiques, que nous avions rencontrés lors du voyage de presse organisé chez Red Lemon Studios. Mouais, bien triste.

Fishbone



TOURNE SOUS W95, 98
JOUABLE SUR P200, CARTE 3D
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR RED LEMON STUDIOS
TEXTES ET VOIX VF
NOMBRE DE JOUEUR 12

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
67	72	51

Chessmaster 6000

Jeu d'échecs pour tous joueurs - PC CD-Rom

J'abandonne définitivement l'idée de battre un jeu d'échecs sur ordinateur. Cinq parties, cinq mats expéditifs, humiliants, et en niveau débutant en plus. Il y a quelques années, Chessmaster et moi nous battions à égalité. Moi j'ai plafonné, à l'évidence, lui non. M'en fout, il nous reste Kasparov pour laver l'affront fait aux humains. Par contre, j'ai quelques remarques acides à cracher concernant l'interface de Chessmaster 6000 : les échiquiers 3D sont laids, certains sont même illisibles. L'interface en fenêtres et menus déroulants est fatigante. Le didacticiel manque d'interactivité. Enfin, ses temps de réflexion sont relativement lents en dessous d'un P200, mais j'admets que c'est fort peu fair-play de reprocher à un adversaire qui me bat à plate couture, de trop réfléchir. Chessmaster 6000 joue certes redoutablement bien, mais c'est toujours à VirtuaChess de Titus que va mon cœur. Et puisque vous avez lu ce test jusqu'au bout, c'est probablement que vous êtes un peu fan d'échecs (ou alors aux toilettes), alors n'oubliez pas qu'en ce moment même se joue la partie " Kasparov contre le monde " : www.zone.com/kasparov

monsieur pomme de terre

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
90	70	80

TOURNE SOUS W 95, 98
JOUABLE SUR P200
DÉVELOPPEUR MINDSCAPE
ÉDITEUR TLC-EDUSOFT
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1 OU 2

Lander

Jeu d'adresse/action pour nostalgiques doués de patience PC CD-Rom



Le premier Lander date du milieu des années 70. Le but du jeu était de faire atterrir un module en se battant contre des gravités de plus en plus élevées avec trois propulseurs et une quantité de carburant limitée. Ce type de jeu a perduré jusqu'à l'Atari ST me semble-t-il, puis a sombré dans l'oubli. Du temps a passé, et la nostalgie aidant, voilà que l'on nous ressort Lander des oubliettes. Passage à la 3D oblige, il faut maintenant jouer avec l'assiette du module pour en garder le contrôle, ce qui est encore un peu plus compliqué que ça ne l'était en 2D. Pour nous simplifier la tâche, deux touches permettent une rotation à droite ou à gauche. Lander est beau, envoûtant, mais terriblement simpliste et irréaliste. L'interface présente de grosses lacunes (impossible de contrôler la puissance des gaz, molette de la souris non prise en compte), avec, carrément, des erreurs dans les briefings. On s'attache tout de même à ce jeu un peu bâclé, on s'attache jusqu'à ce que l'on s'exaspère de diriger un véhicule du futur aussi maniable qu'un monocycle en granit.

monsieur pomme de terre

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
77	80	75

TOURNE SOUS W95, 98
JOUABLE SUR P 200 + CARTE 3D
ÉDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR ABACUS ÉTATS-UNIS
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1

Pavillon Noir

Pigeonnade pour pigeons - PC CD-Rom

TOURNE SOUS W 95, 98
JOUABLE SUR ATARI ST + LE JEU PIRATE !
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR HOT HOUSE CREATION
TEXTES ET VOIX VF



D'ordinaire, les mauvais jeux me font rire. Celui-ci est par trop insultant. À quel degré de cynisme faut-il arriver pour vendre un truc pareil ? C'est un nid à bugs, une usine à gaz dont l'interface, complètement ratée, nous fait remonter au temps de l'Atari ST. Pavillon Noir est d'ailleurs complètement pompé sur le célèbre Pirate! qui date justement du ST. Plus de dix ans après, pas l'ombre d'un doute ne plane quant à la supériorité ludique et technique du vieux Pirate! sur Pavillon Noir. Tout ça me laissait à la fois songeur et énervé… quand j'ai remarqué le nom du développeur : Hot House Creation. J'ai déjà entendu ça quelque part… Ah oui, c'est la même boîte qui avait déféqué Gangster. Ces gens sont la honte du métier.

monsieur pomme de terre

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
05	10	00

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

Dans le dernier numéro, je concluais cette petite introduction en souhaitant que viennent bientôt à nous les jeux à 30 F que connaissent nos amis anglais. Inutile de vous préciser que je n'y croyais pas trop. À peine rentré de la plage, pas encore dessalé pour ainsi dire, voilà que je trouve sur mon bureau un communiqué annonçant l'arrivée en Gaule d'une collection entière de jeux à 39 F (« Pocket Price », 30 titres). Contrairement aux « Budgets » habituels, ce ne sont pas des rééditions, mais de nouveaux jeux, programmés exprès pour cette collection. Je vous pardonne ces petits ricanements méprisants, amis lecteurs, car j'ai eu exactement les mêmes : il paraît en effet évident que ces jeux à petits prix ne sont pas comparables en qualité à nos productions préférées. Ils sont courts, assez sommaires, et ressemblent plus à de beaux freewares qu'à de véritables produits commerciaux. Leur durée de vie n'excède pas quelques heures pour un connaisseur (et encore, il faut avoir envie), aussi sont-ils réservés aux joueurs très occasionnels ou aux fins de mois très difficiles. Mais à quel point peut-on être critique vis-à-vis d'un jeu qui ne coûte que 10 % du prix généralement constaté ? Après tout, la gamme Budget permet souvent d'acheter un jeu pas mauvais, mais pas suffisamment bon pour qu'on y mette 350 F lors de sa sortie. Pour vous guider lors de ce débat difficile, j'ai testé pour vous quatre de ces jeux, et compte tenu de leur prix, ils sont loin d'être minables.

Cette collection n'est qu'un début : nous verrons certainement sous peu des Budgets (des rééditions de jeux anciens ayant fait leurs preuves) au même tarif. Une guerre des prix qui ne peut que nous être favorable, puisqu'on voit mal comment les éditeurs pourraient continuer longtemps à proposer des gammes Budgets à plus de 100 ou 150 F. Et il n'est pas impossible que cette bagarre influe également sur le prix de lancement des nouveaux jeux. On peut toujours rêver... Des fois, ça marche !

BUDGET

PAR IVAN LE FOU

SNOWBOARD RACER

COLLECTION POCKET PRICE DE MIDAS IE, 39F, PENTIUM 133 + CARTE 3D

Il s'agit, comme son nom l'indique aux anglophiles, d'un jeu de surf des neiges (mais si, vous savez, ce sport dangereux pratiqué par des troupeaux de nains à bonnets...). Optimisé 3D, Snowboard Racer présente trois modes de jeux : des courses de slaloms, une épreuve de saut et une course de sauts. Pas de crainte pour la taille de votre disque dur, le jeu se lance depuis le CD-Rom sans installation. En contrepartie, le moindre chargement ou changement de menu demande des temps d'accès un tantinet énervants. Gros défaut (apparemment commun dans cette collection) : les menus du jeu sont en français mais pas le manuel (un fichier texte), lui entièrement en anglais. Sans doute le moins réussi des quatre jeux Pocket Price que j'ai essayés.







GRAND PRIX RACING 98

COLLECTION POCKET PRICE DE MIDAS IE, 39F, PENTIUM 166 + CARTE 3DFX

Cette course de Formule 1 ne tourne que sur une 3Dfx, mais elle possède un moteur 3D assez joli et très fluide, ce qui est plutôt une bonne surprise. J'ajoute à cela qu'elle gère le Force Feedback et propose un mode réseau (si, si !), et hop, voilà que j'ai éveillé votre attention. Si vous n'êtes pas trop regardant sur le nombre de circuits (Monaco, l'Australie et le Canada), ou sur le comportement de la voiture (euh, on va dire poliment que c'est très arcade...), vous serez agréablement surpris. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : si vous avez un Pentium 200, mieux vaut allonger 99 F et jouer à F1 Racing ou Screamer Rally. Jeu et manuel entièrement en anglais.

ARSENAL

COLLECTION POCKET PRICE DE MIDAS IE, 39F, 486 DX4 100 + S-VGA

On trouve de tout dans cette collection : des jeux d'arcade ou de bowling, des shoot them up, des courses, du billard, et même un jeu de stratégie comme Arsenal. Le graphisme est assez sommaire (malgré plusieurs essais, impossible de prendre une capture d'écran pour vous le montrer, hélas) mais le jeu ne m'a pas semblé inintéressant, proposant gestion de ressources et affrontements en temps réel. Une curiosité : ses créateurs (Tactical Software) sont installés à Besançon. Et s'ils nous envoyaient un chti e-mail pour nous raconter leur histoire ?

SPORTS SUPERBIKE

COLLECTION POCKET PRICE DE MIDAS IE, 39F, PENTIUM 133 + CARTE 3D

Tout à fait semblable en qualité à l'autre jeu de course de la gamme, cette course de motos superbike tourne fort bien grâce à un joli moteur Direct 3D (donc compatible avec toutes les cartes), et présente les mêmes options réseau et Force Feedback que Grand Prix Racing 98. Il propose 3 circuits (Calalunya, Albacete et Jerez) et 6 niveaux de difficulté. Jeu et manuel entièrement en anglais.





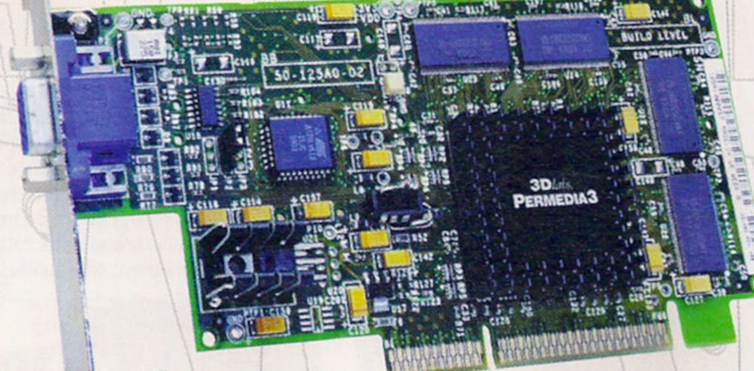
Ça devait arriver. Le Docteur Kant est parti vers des contrées plus riches en pingouins et m'a laissé les clés. Du coup, c'est moi qui vais vous informer des dernières news du monde matos PC. Mon p'tit nom ? Caféine, Caf pour les intimes, rapport à ce que j'ingurgite pour finir les tests... Je vous conseille d'en faire autant et de rester concentré, car la fin 99 promet d'être mouvementée !

N E W S 3 D

PAR DOCTEUR CAFÉINE

Un an d'attente pour rien !

Il n'y a pas que les jeux qui sont parfois en retard et décevants... Après 12 mois d'attente, les nouvelles cartes vidéo 3D Labs sont enfin là. Le modèle destiné au marché des joueurs et des créateurs amateurs se nomme Create! (mais c'est pas un peu fini ces points d'exclamation dans les noms ?).



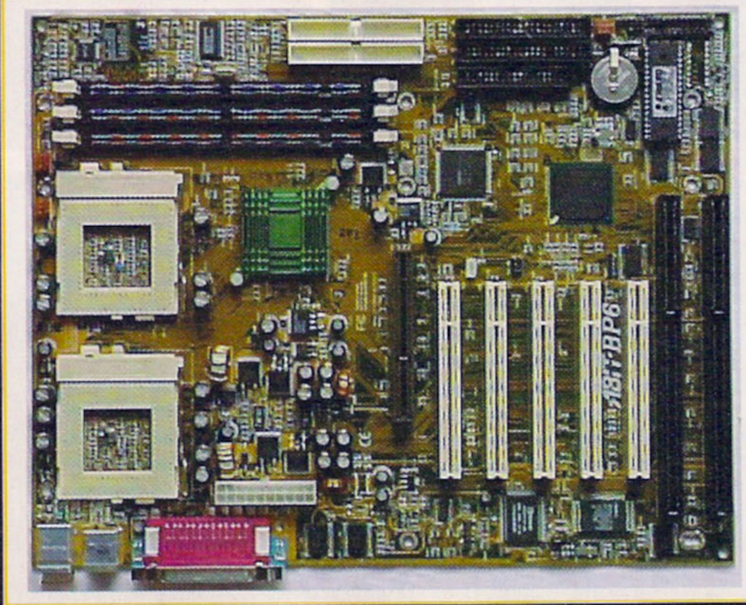
PASSATION DE POUVOIR ENTRE PROFESSEUR KANT ET DOC' CAFÉINE...
PROFESSEUR KANT ! JE...
BIEN LE BONJOUR MON AMI !
ALLEZ LES PINGOUINS, ON SE CASSE !
DOCTEUR KANT BIDOUILLE & INFORMATIQUE

Et si vous achetez ça, la rédaction se réserve le droit de se moquer de vous pendant un temps non déterminé. Si.

Pourquoi tant de haine ? Parce qu'on attendait un modèle réellement performant et que la liste des caractéristiques du processeur Permedia 3 semblait alléchante. Au final, ce produit arrive à peine à afficher 24 images/seconde en 800x600 sous Quake 2 sur un PII 400 MHz, les drivers sont buggés jusqu'à l'os, et le virtual texturing annoncé comme révolutionnaire restera surtout très virtuel, vu les performances de la carte. Pour info, le modèle VX1, basé sur le processeur Glint R3, est strictement le même produit que la Create! avec un emballage différent pour tenter de toucher le marché des stations de travail d'entrée de gamme. Une vraie catastrophe. Votre TnT2 peut dormir tranquille un mois de plus...

Le multiprocesseur du pauvre

Malgré la mention prévenant les acheteurs de Celeron que ce dernier ne fonctionne pas en SMP, les derniers tests avec la carte mère Abit BP6 et deux Celeron 500 MHz démontrent que pour le moment, il n'y a aucun souci à l'horizon. La carte BP6 intègre en fait deux sockets 370 et permet de monter une machine multiprocesseur pour environ 2 000 F (processeurs + carte mère). Ceux qui veulent réellement découvrir les joies de Linux, BeOS et Windows 2000 (ou NT4) sauront quoi faire d'une telle config. Côté jeu, seul Quake 3 saura tirer parti de ce type de machine (uniquement avec un système d'exploitation à la hauteur comme Linux, vu que Windows 98 ne verra jamais qu'un seul CPU). Moi, ça me suffit ! À noter que la BP6 dispose d'encore plus de fonctions destinées à faciliter l'overclocking (sport favori des bidouilleurs). Actuellement, la plupart des Celeron 366 MHz (série SL36C) fonctionnent parfaitement à 500 / 550 MHz avec une telle carte mère. Remercions Intel de nous fabriquer des processeurs aussi fiables. Franchement, merci. Si si, ça vient du cœur...



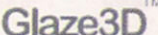
La 3D qui vient du froid

Avec un peu de chance, l'Europe aura bientôt un deuxième constructeur de processeurs graphiques après VideoLogic. Cette fois, ça se passe en Finlande et la compagnie se nomme Bitboys Oy. Oui, je sais, ça fait pas très sérieux comme nom (j'en vois qui sont morts de rire au fond...), mais ce n'est pas de leur faute. Oy en finnois, c'est l'équivalent du Inc ou Limited aux USA ou en Angleterre. Cette société n'est pas complètement inconnue non plus puisque c'est leur technique de bump mapping qui a été licenciée par Microsoft pour DirectX6. Leur produit se nomme Glaze3D et affiche une liste de caractéristiques ahurissante. Leur puce est basée sur une technologie de mémoire embarquée (comme celle de la PlayStation 2). Techniquement, cela veut dire que la mémoire n'est plus uniquement sur la carte vidéo, mais que tout ou une partie (ici, 9 Mo) est intégrée directement dans le boîtier du processeur. Cela permet de faire fonctionner cette dernière à la même vitesse que la puce, et d'avoir une meilleure bande passante pour faire circuler les données plus vite. Le Glaze3D bénéficie ainsi d'un bus 512 bits et d'une bande passante de 12 Go/sec. De quoi afficher 600 millions de pixels texturés à la seconde pour le modèle Glaze3D 1200 fonctionnant à 150 MHz, contre environ 200 millions pour les cartes 3D actuelles. Le seul problème, c'est que le Glaze3D n'existe pour le moment que sur le papier et que les Bitboys avaient déjà fait des annonces fracassantes, suivies d'un grand rien à l'époque de la Voodoo2. De plus, le Glaze3D n'est prévu que pour dans 6 mois, soit bien après la sortie des prochaines cartes de chez Nvidia et 3Dfx, qui risquent de ne pas avoir grand-chose à envier à ce processeur pour le moment encore inexistant. En attendant de voir si ce projet se concrétise et tient ses promesses, je vous laisse admirer les images, qui pourront être générées en temps réel par ce processeur d'après les Bitboys (NDRC : qu'en pensent les Founegirls ?). Pour plus d'infos sur ce produit, n'hésitez pas à jeter un œil sur www.glaze3D.com.



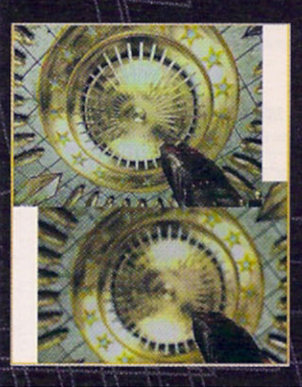




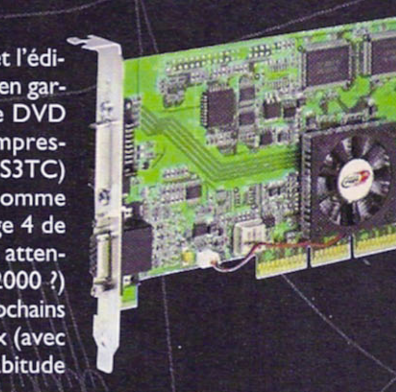


ATI s'énerve





Un peu largué côté performances par la vague des TnT2 et Voodoo3, le processeur Rage 128 d'ATI va donner naissance à une version remusclée, nommée Rage 128 Pro. Il équipera une nouvelle gamme de cartes dont la Rage Fury Pro (32 Mo de RAM) qui devrait être entre 40 et 50 % plus rapide que l'ancienne Rage Fury. Mais ATI, comme toujours, ne se contente pas de la 3D : la Rage Fury Pro permettra également la capture et l'édition de séquences vidéo, tout en gardant les capacités de lecture DVD que l'on connaît déjà. La compression de textures DXTC (ex-S3TC) sera également supportée, comme sur les cartes à base de Savage 4 de S3. Bref, de quoi patienter en attendant le futur Rage 5 (début 2000 ?) qui devrait rivaliser avec les prochains processeurs de Nvidia et 3Dfx (avec un peu de retard comme d'habitude chez ATI)...

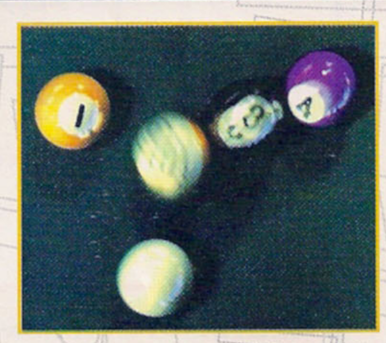


Mais où sont les Anglais ?

Des mois que l'on attend les cartes Neon250, à base de PowerVR Series2 (version PowerVR250 pour ce modèle) des Anglais de chez VideoLogic. Disponible depuis un moment sous la forme d'une puce 3D (sans la partie 2D) sur la console Dreamcast de Sega, la Neon250 sera une carte AGP 2X, équipée d'un RAMDAC à 250 MHz et de 16 Mo de SDRAM, avec une puce cadencée à 125 MHz. Rien de révolutionnaire sur le papier, mais les premiers scores qui ont filtré (démo Crusher sous Quake 2) sont encourageants : 55 images par seconde sur un PIII 500 MHz en 1024x768 sur 16 bits, et une qualité d'image en 32 bits sous Quake 3 particulièrement bonne. Vu les graphismes somptueux des derniers jeux Dreamcast, cela n'a rien de surprenant. Reste à torturer la bête avec nos mains innocentes pour savoir si ce produit a vraiment sa chance dans le monde impitoyable du hardware PC. Le mois prochain si tout va bien.

Pour un buffer de plus

3Dfx semble enfin prendre le chemin d'une meilleure qualité d'image 3D avec l'annonce d'une nouvelle technologie qui pourrait bien rendre, entre autres, les scènes cinématiques en images de synthèse complètement obsolètes.



Les effets visuels possibles grâce au T-Buffer sont assez nombreux. Les plus évidents sont le motion blur, des ombres plus réalistes (appelées soft shadows) et des effets de profondeur de champ.

8 chips Vooodoo2 sur 4 cartes Obsidian et ça ne fait pas le travail d'une puce des futures cartes de 3Dfx. De quoi frémir...

Fin juillet, 3Dfx a présenté une nouvelle technologie qui sera intégrée dans ses futurs produits. Pas d'annonce de nouvelle carte donc, mais des explications sur une nouveauté appelée T-Buffer (le T vient du nom de son créateur, Tarolli). Présenté sur un émulateur fonctionnant sur 4 cartes Quantum Obsidian (8 chips Voodoo2 au total), les démos du T-Buffer mettaient en valeur quelques-unes des possibilités offertes par cette technique, déjà connue depuis longtemps sous le nom « d'accumulation buffer » sur les stations de travail hors de prix utilisées en image de synthèse.

Lissez-moi tout ça !

La plus intéressante est la présence d'un véritable antialiasing complet des images générées. Contrairement aux cartes actuellement disponibles, le T-Buffer mettra enfin un terme aux effets d'escaliers que l'on peut observer sur tous les jeux actuels. Le plus beau, c'est que ces jeux seront automatiquement antialiasés, sans que les programmeurs aient à nous sortir des patches spécifiques. Le reste des démos étaient consacrées à des effets visuels comme le motion blur (un objet en mouvement devient flou à cause de sa vitesse) ou des ombres réalistes, avec un mot d'ordre simple de la part de 3Dfx : rendre les jeux aussi impressionnants qu'un film comme « Mille et une pattes ». De manière simplifiée, le T-Buffer permet en fait de calculer et de stocker plusieurs rendus d'une même image et d'afficher le résultat final. 4 à 8 passes sont nécessaires selon les effets. Cela laisse rêveur quant à la puissance du prochain processeur de 3Dfx et de la quantité de RAM nécessaire (on parle de 64 Mo de RAM, voire plus), surtout quand on sait que les 8 Voodoo 2 n'arrivaient pas à afficher les démos en 1024x768 à 60 images/sec., ce qui ne devrait pas poser de problème à ces nouvelles puces ! Malgré ça, 3Dfx indique qu'il faudrait une trentaine d'images accumulées pour obtenir un rendu photoréaliste. On en est encore loin. Les cartes qui intégreront cette technologie devraient être disponibles pour la période de Noël. Quant aux jeux qui en tireront parti, qui vivra verra...





Des chemins qui divergent

Visiblement, 3Dfx n'intégrera pas la partie calcul des triangles et des éclairages en hardware (étape Transformation and Lighting, T&L) dans sa prochaine puce. Cette idée est confortée par une déclaration d'Intel, visiblement ravi d'expliquer que le T-Buffer sera complété à merveille par les instructions SSE du Pentium III qui se chargera des calculs. Toujours prêt à aider le gars Intel... Cela dit, AMD pourra en dire autant avec les nouvelles instructions 3D Now! du K7. Le point intéressant dans cette histoire, c'est que normalement Nvidia prendra le chemin opposé avec le NV10, qui intégrera en hardware l'étape T&L du calcul des images. En admettant que chaque solution soit à la hauteur (ce que nous verrons à la sortie des produits), on pourrait voir apparaître deux sortes de jeux : ceux qui utilisent énormément de polygones, et ceux qui font plutôt appel à de nombreux effets graphiques. Reste à espérer qu'il ne faudra pas deux cartes pour profiter de tous, sinon les mauvaises habitudes risquent de perdurer... Et puis, deux bus AGP sur une carte mère, ce n'est pas vraiment à l'ordre du jour.

PAR DOC CAFÉINE

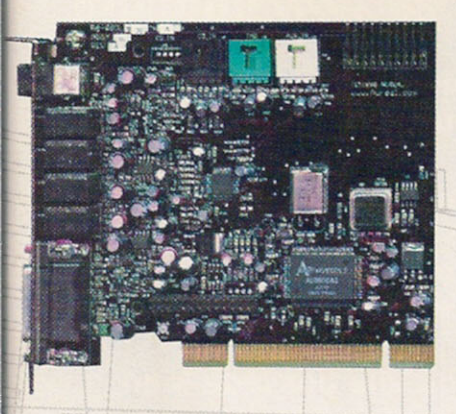
Avec la guerre des cartes 3D qui fait rage, on en arriverait presque à oublier une autre bataille, tout aussi intéressante pour les joueurs : celle du son 3D. Petit tour d'horizon des deux solutions disponibles actuellement pour mieux connaître ses voisins...

Vortex 2 contre SB Live !

On en veut à vos oreilles







La SoundBlaster Live, tout le monde connaît, ou presque. Le dernier modèle de chez Creative Labs est équipé d'un processeur EMU10K1 spécifique à la marque, qui permet à la SB Live de générer des effets en temps réel de très bonne qualité, dont les fameux effets 3D à la norme EAX. Dans l'autre coin du ring, le Vortex2 est un processeur de chez Aureal qui équipe plusieurs cartes audio, comme la Diamond MX300 ou la SonicStorm de VideoLogic. Il exploite une API spécifique à Aureal : l'A3D, qui en est à sa version 2.

Le bricoleur de 3D

Je passe volontairement sur les spécificités techniques de chaque modèle. Le but de cet article est de savoir quel est le meilleur produit, côté rendu 3D des sons. Si jamais vous voulez faire de la musique, la SB Live est la carte de référence actuellement en entrée de gamme, par sa connectique et ses possibilités MIDI. Côté 3D en revanche, le tableau est moins rose. Si l'API EAX (Environmental Audio Extensions) de la SB Live est largement moins complexe à implémenter dans un jeu que l'A3D2, c'est aussi parce qu'elle est plus simpliste. Mal utilisée, ses effets tombent à plat. Dans Unreal, un des premiers titres compatibles EAX, la spatialisation du son n'est pas satisfaisante, avec notamment des effets de reverb exagérés. Normal, car toute la philosophie du son 3D sur la SB Live vient de l'utilisation de ces effets reverb, qui permettent de générer différents types d'échos. De plus, ces derniers sont calculés de manière statique. Pour simplifier, disons que le programmeur définit la taille de la pièce dans laquelle se trouve le joueur, et l'EAX se chargera de calculer les sons. En prenant du temps, le programmeur peut définir plusieurs paramètres pour rendre ses effets plus convaincants, mais aura également du mal à gérer les transitions entre différentes « scènes » audio du jeu, l'EAX n'étant pas très au point de ce côté-là non plus. Bref, cette gestion du son 3D fait un peu bricolage mais dispose d'un avantage non négligeable : elle ne requiert pas du tout de puissance CPU et tout est calculé par la SB Live. De plus, bien utilisé comme dans Need For Speed 4, le rendu peut être très crédible, avec entre autres des effets Doppler réalistes. À noter que la SB Live dispose de drivers pour BeOS et Linux en plus des versions Windows, ce qui pourrait en intéresser certains.

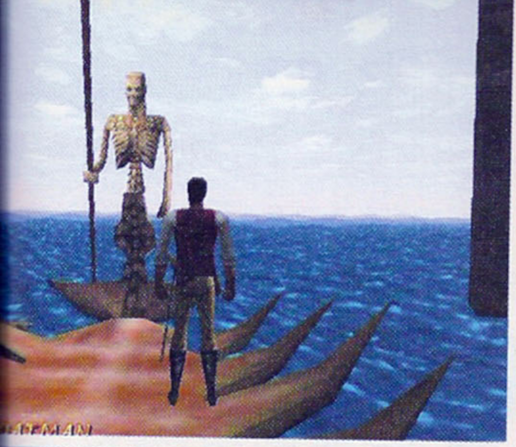


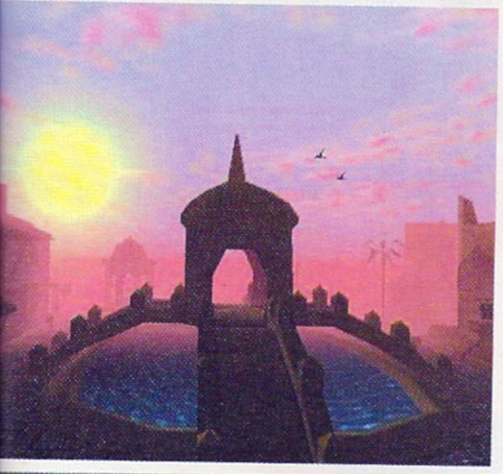
Méticuleux mais gourmand

Côté Vortex2 et A3D, les choses sont totalement différentes. Passons rapidement sur un problème de drivers un peu pénible (ils délirent complètement sur les machines multiprocesseur en DirectSound) pour nous attaquer à la technique. Contrairement à l'EAX, la méthode A3D consiste à modéliser entièrement le trajet d'un son dans l'environnement 3D, le tout en temps réel par rapport à la position du joueur. Les algorithmes employés sont bien plus complexes et le résultat final est généralement époustouflant, même sur deux enceintes ou au casque. L'EAX nécessite plutôt quatre enceintes pour être crédible. L'A3D peut prendre en compte la texture des parois (sol, plafond, murs), gère l'occlusion (un bruit dont la source se trouve derrière un mur, dans une autre pièce par exemple), ainsi que la hauteur des sons, alors que l'EAX fonctionne comme si tout se passait dans un seul plan. Le résultat dans un titre comme Half-Life est excellent. Revers de la médaille, une grande partie du travail est effectué par le processeur du PC pour calculer tout ça, et mieux vaut avoir une bécane assez puissante pour ne pas en souffrir (comptez 5 à 10 % de perte en images par seconde). La prochaine génération de processeurs sonores Aureal supportera également l'EAX, ce qui réglera le problème du choix une fois pour toutes. À vous de faire votre marché en fonction de votre PC et de vos goûts maintenant !

CONCOURS

GAGNEZ DES JEUX REDGUARD®











INTERactive

SUR LE 3615 JOYSTICK

1,29 F/mn

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France Métropolitaine (Corse comprise). Le réglement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 30 SEPTEMBRE 1999. GAGNEZ 8 JEUX PAR SEMAINE

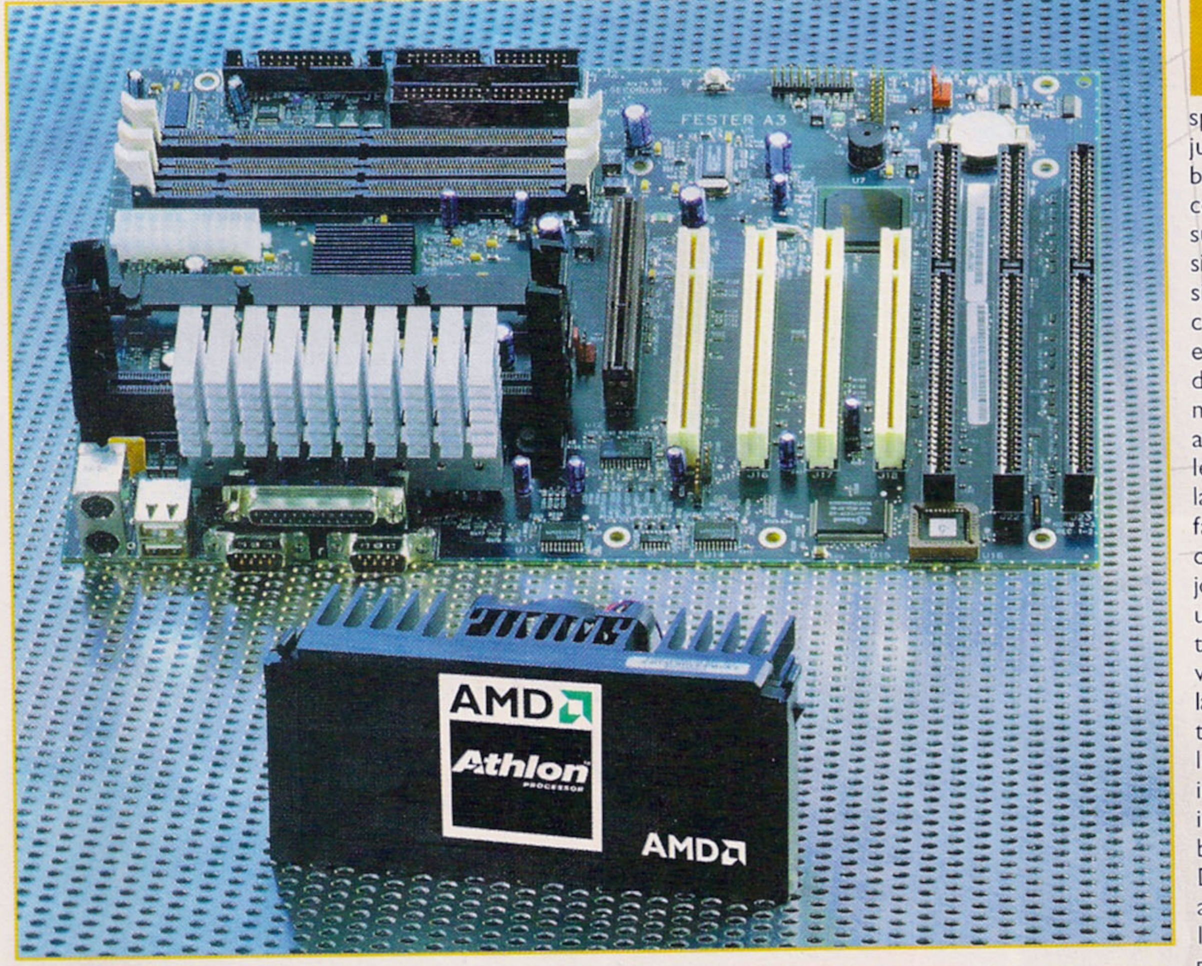


PAR DOC CAFÉINE

Avec l'Athlon, AMD dispose, pour la première fois de son histoire, d'un processeur suffisamment puissant pour affronter Intel de face et prétendre au titre de « meilleur processeur pour les joueurs ».

AMD Athlon

La guerre AMD vs Intel s'intensifie







L'ex-K7, renommé Athlon par les « cerveaux » du marketing de chez AMD, débarque enfin pour de bon. Après des mois de spéculations, on va enfin pouvoir juger sur pièce des qualités de la bête. Pour ceux qui ont séché les cours du Professeur Kant (honte sur eux), je résume brièvement la situation : AMD dispose depuis plusieurs mois d'une gamme de processeurs plutôt bien faits (les K6-2 et K6-3). Manque de chance, ces derniers fonctionnent sur des cartes mère spécifiques (socket Super7) aux chipsets parfois capricieux avec les dernières cartes graphiques à la mode. Et re-manque de bol, ces fameux K6-2 ou 3 ont une tare congénitale plutôt gênante pour les joueurs que nous sommes, à savoir une unité de calcul en virgule flottante (FPU), aux performances décevantes. Une lacune embêtante, car la FPU est utilisée par pratiquement tous les titres en 3D pour calculer les triangles qui composent les images. La technologie 3DNow! introduite sur les K6-2 ne comblera jamais vraiment ce manque. De quoi rendre ces modèles moins attractifs, particulièrement depuis l'arrivée des Celeron d'Intel disponibles à des tarifs équivalents et largement overclockables. Bref, il était temps pour AMD de nous sortir un produit plus attractif.

Présentation du challenger

Face au poids lourd Intel et à son armée de Pentium III et autres Cele-

Une segmentation à la Intel

Comme Intel avec les Pentium, AMD va introduire plusieurs « familles » d'Athlon pour attaquer différents marchés. Attendez-vous donc à voir débarquer les Athlon Ultra, Professional et Select. Les Ultra seront destinés aux serveurs et stations de travail avec des fréquences de bus plus élevées et une mémoire cache pouvant atteindre 8 Mo (contre 2 Mo maxi pour les PIII Xeon). Les Professional seront plutôt destinés aux utilisateurs exigeants et seront identiques à ceux déjà vus en test sous le nom K7. Quant à la série Select, elle est destinée à l'entrée de gamme et se verra certainement amputée de quelques fonctions et pourrait bien fonctionner sur un autre connecteur que le Slot-A, au hasard le socket 370 des derniers Celeron par exemple...

ron à 500 MHz, AMD doit imposer un petit nouveau qui part avec un handicap dans la vie. L'Athlon, s'il ressemble comme deux gouttes d'eau à un Pentium II dans son emballage de type cartouche, doit être utilisé sur une carte mère équipée d'un slot-A. Oui, A et non pas One comme pour la gamme Pentium II et III. J'en vois déjà qui font la grimace à l'idée de changer de carte mère ou d'acheter un PC équipé de ce modèle spécifique... Pas la peine de bouder, ce slot-A était nécessaire pour que le K7 puisse laisser parler la poudre. L'Athlon est en effet une future star et arrive entouré d'un cortège d'innovations. Le dernier-né de chez AMD n'est pas simplement une version améliorée ou légèrement modifiée de la série des K6. C'est un processeur entièrement nouveau de 7e génération, conçu dès le départ pour exécuter le plus rapidement possible les instructions x86. Le but, pour AMD, est clair : battre Intel sur son propre terrain. Techniquement, le K7 dispose d'un nombre incroyable d'arguments qui tendent à prouver qu'il ne va faire qu'une bouchée du PIII. Bus à 200 MHz dérivé de la technologie EV6 des processeurs Alpha que l'on trouve sur les stations de travail Compaq (ex-Digital), FPU entièrement repensée capable (théoriquement) de traiter 3 opérations par cycle d'horloge (contre une maximum sur un PIII), fonctions 3DNow! boostées par 24 nouvelles instructions pour contrer les fonctions SSE du PIII, compatibilité MMX, etc. Bon, STOP ! Je pourrais vous parler pendant un long (très long) moment des bénéfices de l'architecture « fully pipelined » du K7, de la beauté sans nom de son « dual independant bus » ou encore de la poésie qui se dégage de ses capacités d'exécution dynamiques. Mais la seule et UNIQUE question que l'on doit se poser en face d'un tel processeur, dans la rubrique Matos de Joy, c'est : est-ce que mes jeux vont aller vraiment plus vite, oui ou non ?

Quake 3 et K7 sont dans un bateau...

Les scores obtenus avec Quake 2 et Quake 3 sont clairs : en 640x480x16 bits, l'Athlon 600 MHz obtient une moyenne de 73 images/seconde avec la démo Crusher de Q2. L'utilisation d'une résolution aussi basse est nécessaire pour obtenir des scores qui ne soient pas faussés par des problèmes de carte vidéo (une Diamond Viper V770 Ultra dans le cas présent). Dans les mêmes conditions, un PIII 600 MHz plafonne à 65 img/s. Avec Quake 3 1.07 (la dernière version disponible au moment des tests), le K7 obtient 73 img/s contre 67 pour le PIII avec les settings « High Quality » et 104 img/s contre 87 avec les settings « Fastest ». Pour info, en 1024x768 High Quality, PIII et Athlon font jeu égal à environ 30 images/seconde. L'Athlon arrive donc à narguer le PIII à chaque fois. L'écart s'affaiblit lorsque la charge de travail de la carte 3D augmente, ce qui est normal. Avec la prochaine génération de cartes 3D (NV10 de Nvidia en tête), le K7 devrait se montrer largement supérieur, même en haute résolution. Bref, AMD semble tenir ses promesses et nous offre, avec le K7, le processeur x86 le plus rapide de la planète, le tout sans optimisations spéciales pour le moment.
Malgré tout, gardez à l'esprit que tous ces tests ont été réalisés sur une période très courte et avec peu de jeux. Le seul conseil que je me permettrais de donner pour le moment, c'est qu'il est urgent d'attendre, histoire d'être certain qu'aucun problème de compatibilité matériel ou logiciel ne viendra gâcher la fête.

Opération « boule de cristal »

Initialement fabriqué au Texas en 0.25 micron, dès la fin de l'année l'Athlon devrait être mis en production dans l'usine ultramoderne AMD de Dresde en Allemagne et bénéficier d'une fabrication à base de cuivre et certainement d'une finesse de gravure de 0.18 micron. Le résultat ? Des processeurs plus petits, qui chauffent moins et qui devraient tourner à 1 GHz fin 99/début 2000. Répétez après moi : un GIGAHERTZ ! Et dire qu'il y a 6/7ans, on rêvait devant un 486 DX 50... La course à l'armement n'est pas près de s'arrêter, et le pire ce sont les joueurs qui sont les premières victimes de cette escalade. 1 GHz, il faudra au moins ça pour un Outcast 2, non ? Plus sérieusement, il nous reste à découvrir à quel prix réel seront disponibles les K7, en quelles quantités et si AMD pourra contenir les assauts d'Intel qui ne va certainement pas supporter longtemps de s'être fait chiper la couronne de leader technologique du monde x86 !





Fiche technique de l'Athlon Professional
Connecteur : Slot-A 242 contacts
Vitesses disponibles (MHz) : 500/550/600/650
22 millions de transistors
Cache de niveau 1 : 128 Ko (contre 32 Ko pour le PIII)
Cache de niveau 2 : 512 Ko
Vitesse du cache de niveau 2 : Égale à la moitié de la vitesse du processeur (300 MHz pour le K7 600 MHz)



T O P H A R D

PAR DOCTEUR CAFÉINE

Top Hard

Côté cartes 3D, on reste avec des valeurs sûres pour encore un ou deux mois, mais préparez-vous à l'arrivée des nouveaux modèles de chez 3Dfx et Nvidia. Si vous possédez actuellement une TnT ou Rage 128, inutile de chercher mieux maintenant. Pour les processeurs, même si l'Athlon (ex-K7) est disponible, inutile de vous précipiter. Mieux vaut attendre un peu que les prix se tassent, et vérifier qu'aucun problème de compatibilité n'est présent.

L'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse à nous, en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement, et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie.
Pour les connaisseurs, il pourra paraître incomplet ou trop peu exhaustif ; mais pour ceux pour qui le hard reste un obscur amas de termes techniques, il leur permettra de trouver une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc trois configurations que l'on estime cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 8 000 F (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 12 000 F, la config 3 environ 16 000 F (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarqué, les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence chaque catégorie de produit est tirée vers le bas.
Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

Le disque dur

Les modèles à 7 200 tours/min en UDMA se démocratisent. Leurs performances sont supérieures aux « anciens » 5 400 tours/min.

Config 1 : Quantum Fireball EL 6,4 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 050 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 6530 6,5 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 250 F TTC
Config 2 : IBM Deskstar 10 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 620 F TTC
Config 3 : IBM Deskstar 12 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 880 F TTC

Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La nouvelle norme V.90, qui unifie le K56flex et le X2, est maintenant démocratisée. Continuez tout de même à suivre la technologie de votre provider ; mais en prévision d'une éventuelle mise à jour, achetez un modem doté d'une mémoire flash. Pour le choix du modem, mieux veut appeler son provider pour s'équiper en fonction de son matériel.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics (X2), 650 F TTC
Config 2 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics (X2), 650 F TTC
Config 3 : Message Pro externe 56 000 de 3Com/US Robotics (X2), 990 F TTC

La carte réseau

Nombreux sont ceux d'entre vous qui se mettent au réseau local. Nous vous proposons donc notre choix de carte réseau. Nous choisissons de vous proposer une typologie de réseau en étoile, qui offre un meilleur niveau de performance et d'évolutivité mais qui nécessite l'achat d'un hub (voir Joystick n° 98). Pour un réseau de jeux, des cartes Ethernet à 10 Mbits/s suffisent. Néanmoins, mieux vaut prendre des cartes réseau de marque pour éviter des incompatibilités.

- Hub 8 port RJ-45 10 Mo : environ 350 F TTC
- Carte réseau Ethernet D-Link 10/100 : environ 250 F TTC

La carte son

L'ensemble Sound Blaster Live Player ! avec les 4 HP à 990 FF TTC permet d'avoir un ensemble sonore de très bonne qualité. Si vous possédez déjà les enceintes, dirigez-vous vers la carte seule. La Diamond MX 300 est également une très bonne carte pour le joueur. Le nouveau kit de Creative FPS 2000 Digital FourPointSurrond est extraordinaire par sa qualité sonore.

Config 1 : Sound Live ! Player, 550 F TTC (avec le kit d'enceintes FourPoint Surrond 990 FF TTC) ou Diamond MX 300, 690 F TTC
Config 2 : Sound Live ! Player, 550 F TTC (avec le kit d'enceintes FourPoint Surrond 990 FF TTC) ou Diamond MX 300, 690 F TTC
Config 3 : Sound Blaster Live! avec le kit d'enceintes FPS 2000, 2 600 F TTC jusqu'au 30/09/99.





ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

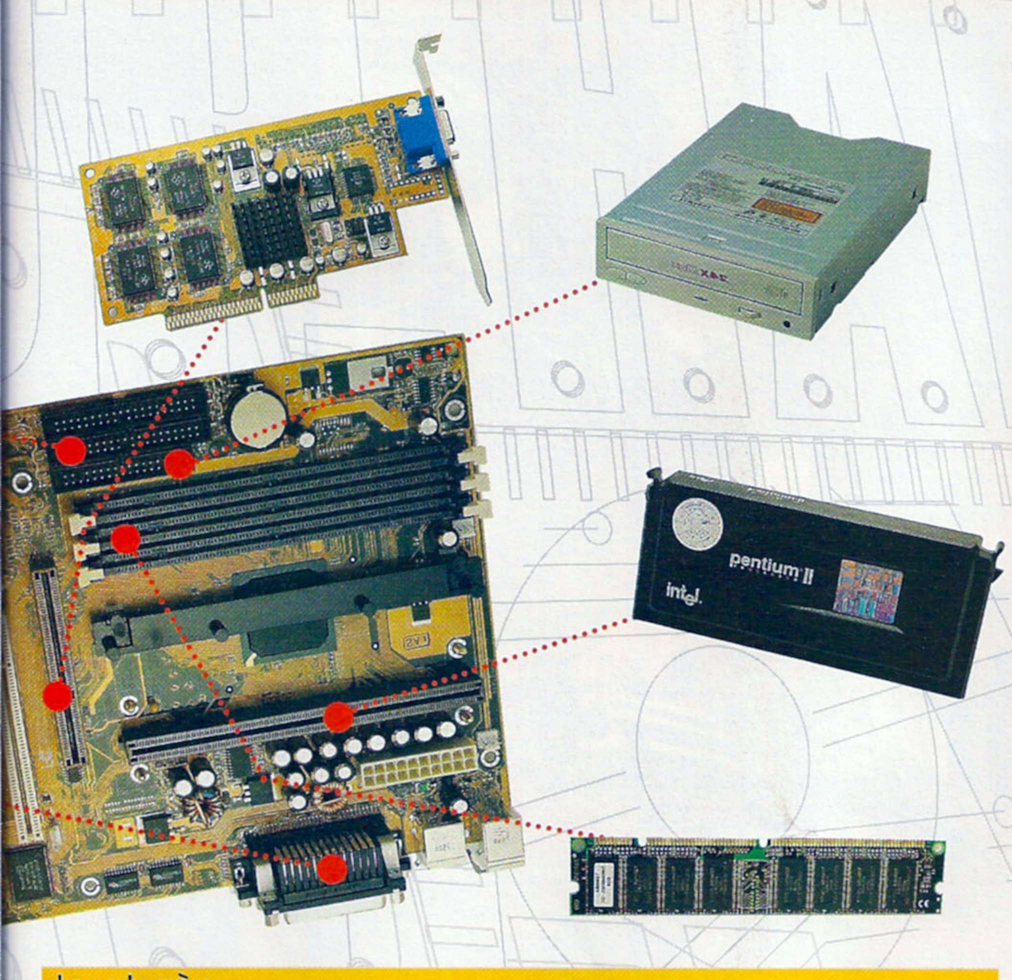
La carte vidéo

Avec les résultats des TnT 2 Ultra, le choix est vite fait. Oublions l'ATI 128, sauf pour ceux qui souhaitent mater des DVD sur leur PC. La Voodoo 3 reste toujours la meilleure carte pour les AMD et pour tous ceux qui veulent upgrader une machine à base de bus PCI. Sinon, du TnT 2 partout ! N'oublions pas la G400 pour son multi-écran qui séduira certains d'entre vous. Le Savage 4 et son fabuleux S3TC s'avèrent malheureusement vraiment trop lents face au TnT 2, et les jeux utilisant le S3TC ne sont pas encore disponibles.

Config 1 : 3Dfx Voodoo3 3000, 16 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, environ 1 180 F TTC ou Guillemot Xentor, 16 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 990 F TTC

Config 2 : Guillemot Xentor, 16 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 990 F TTC

Config 3 : Diamond V770, TnT 2 Ultra, 32 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 1 890 F TTC ou Creative Labs 3D Blaster Riva TnT 2 Ultra , 32 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 1650 F TTC ou Guillemot Xentor 32, TnT 2 Ultra, 32 Mo de SDRAM, 1 430 F TTC



Le lecteur de DVD-Rom/CD-Rom

Le lecteur de DVD-Rom permet la lecture des CD-Rom en 32X. Le lecteur Pioneer DVD A03S permet la lecture DVD en mode 6X et reste le meilleur de sa catégorie. De plus, grâce à l'ATI 128 vous pouvez vous passer d'une carte de décompression MPEG2 pour les DVD vidéo. À noter que Creative Labs sort un nouveau kit Encore, le Dxr3 équipé d'un lecteur DVD 6X, CD 24X et d'une toute nouvelle carte de décompression. Vous pouvez également opter pour une carte de décompression supplémentaire si votre carte 3D n'effectue pas de décompression MPEG 2. Dans ce cas, optez pour une Real Magic Hollywood + (environ 650 F TTC).

Config 1 : Lecteur CD ASUS x 40, environ 400 F TTC

Config 2 : Lecteur DVD Pioneer A03S, environ 900 F TTC

Config 3 : Lecteur DVD Pioneer A03S, environ 900 F TTC

Le processeur

Évitez les Cyrix (même les 6x86MX ou MII), dont la FPU est vraiment trop faible pour le jeu (d'ailleurs, Cyrix abandonne les processeurs « puissants » pour PC, pour se concentrer sur les chips tout intégrés de type MediaGX). Le choix se situe donc entre AMD et Intel. Le Celeron 466 A, équipé de 128 Ko de cache, est à l'heure actuelle celui qui offre le meilleur rapport performance/prix pour le jeu. Le Pentium III 550 MHz est le plus puissant des processeurs X86 disponibles, mais son prix est en conséquence.

Config 1 : Celeron 466 A, environ 1 500 TTC

Config 2 : Pentium III 450 MHz, environ 2 350 TTC

Config 3 : Pentium III 500 MHz, environ 3 450 F TTC

La RAM

Vu le prix de la Ram, pas la peine de se priver. Les jeux en raffolent. Avec le passage du bus externe à 133 MHz (dans les mois qui viennent), faites attention à la qualité de la Ram que vous achetez. Choisissez de la Ram de préférence de marque Micron (6 nano-secondes). Des jeux comme Sin ou Half-Life sont très sensibles à la taille de la Ram : on peut donc, plutôt que de prendre un gros processeur, préférer 128 Mo de Ram.

Config 1 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz voire plus, 790 F TTC

Config 2 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz voire plus, 790 F TTC

Config 3 : 2 x 128 Mo de SDRAM (100 MHz), 1 580 F TTC

La carte mère

Le choix est le suivant :

- D'un côté, une technologie à base de Super Socket 7 AGP en fin de vie, et qui en terme d'évolutivité est morte. L'arrivée imminente du K7 sur son Slot A va sûrement permettre au joueur de retrouver une alternative à Intel.
- En face, l'architecture Intel Slot 1 et la très bonne FPU (floating point unit) des PII, Celeron A et maintenant de PIII. Vérifiez bien que votre carte mère est à base de chipset BX et seulement BX, qui permet une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 550 MHz, voire plus. Avec le chipset BX, vous pourrez plus tard monter du Pentium III. En attendant, le meilleur choix rapport performance/prix reste la gamme des Celeron A.
- La gamme des cartes mère équipées de socket 370 peut être envisageable pour les moins fortunés d'entre vous, mais reste tout de même à éviter en raison de ses capacités d'évolution plus réduites. Mieux vaut choisir une Microstar 6163 avec un adaptateur Sloket (socket 370 vers slot 1).

Config 1 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 550 MHz et plus), 680 F TTC ou MSI 6163 de Microstar (Slot 1 jusqu'à 550 MHz et plus), environ 800 F TTC

Config 2 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 550 MHz et plus), 680 F TTC ou MSI 6163 de Microstar (Slot 1 jusqu'à 550 MHz et plus), environ 800 F TTC

Config 3 : Abit BE6 (Slot 1 jusqu'à 550 MHz et plus) + UDMA 66, 900 F TTC.

Le moniteur

Config 1 : 17'' Iiyama A701GT, 2750 F TTC ou 17'' ViewSonic PT775, environ 30 00 F TTC

Config 2 : 17'' Iiyama A701GT, 2750 F TTC ou 17'' ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC

Config 3 : 19'' Iiyama A901HT, environ 4800 F TTC ou 19'' ViewSonic PT 795 environ 5 000 F TTC


GRAND
COMMAND & CONQUER
COMMAND & CONQUER
SOLEIL DE TIBERIUM
Westwood
13
6
2
3615 JOY
UNIKA
Micro-ordinateurs
© 1999 Electronic Arts. Electronic Arts, le logo Electronic Arts, Westwood Studios et le logo Westwood Studios, Command & Conquer, Tiberian Sun, Soleil de Tiberium et Westwood Studios sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Westwood Studios est une société d'Electronic Arts(tm).
Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.

CONCOURS

SOLEIL DE TIBERIUM

Gagnez des jeux C&C SOLEIL DE TIBERIUM,
des jeux INTEGRALE C&C ALERTE ROUGE,
des t-shirts C&C SOLEIL DE TIBERIUM, des casquettes C&C SOLEIL DE TIBERIUM,
des posters C&C SOLEIL DE TIBERIUM, 1 PLV GEANTE C&C SOLEIL DE TIBERIUM,

+ 1 PC PENTIUM III 450 MHZ



- Processeur Pentium III - 450 Mhz
- 64 MO de SDRAM
- Disque dur 8.4 Go
- Lecteur DVD 5X
- Carte graphique STB V3 16Mo
- Haut parleur
- Modem 56K
- Ecran 17"
- Logiciels : Windows 98, Works 4.5A, Film DVD « La vérité si je mens »

STICK





1.29FRS/MN

Nous vous en parlions, il y a deux mois : Half-Life est plus que d'actualité avec la tonne de mods qui sortent pour Worldcraft. S'il ne fallait en garder qu'un, c'est clairement Counter Strike que pom2ter détaille dans ces pages. Et encore, on n'a pas vu Team Fortress !

NetNe

DONJON LE DRAGON





Vous souvenez-vous de Dungeon Master sur ST ? Bien sûr que oui, quelle question idiote. À l'époque, j'abusais déjà de la grande crédulité de monsieur pomme de terre en lui racontant qu'il était très facile de passer les trois premiers niveaux en tuant les monstres et en balançant le pagne du barbare sur leur tronche (1 point de dégâts à chaque coup). Combien vous pariez qu'il essaye encore en cachette ?
Toujours est-il que rétrospectivement ça aurait été le rêve de pouvoir se faire une ratonnade de streumons avec quelques potes ultraviolents et cruels. C'est sans doute pour ça que les auteurs de Demise, Rise of the Ku'Tan (en fait, la suite de Mordor II, le mud graphique) ont parié sur le succès de leur jeu où ce sera assurément l'éclate en réseau jusqu'à 16 joueurs. Mais jugez plutôt sur les caractéristiques : 16 joueurs par serveur, chaque serveur répercuté sur un serveur maître. Plusieurs types de chats (général, groupe, emoticons, restreints à un endroit clos) et mode coopératif par équipes de quatre joueurs. Les règles du jeu, quant à elles, sont résolument basées sur notre bon vieux AD&D : 9 races, 12 classes, 3 alignements et une centaine de sorts répartis en écoles. Du côté graphisme, j'ai rarement vu plus mignon et plus beau, leurs artistes ont décidément du talent à revendre, à en juger par les screenshots. Bon, je gardais le meilleur pour la fin : ce soft est actuellement en bêta-test, et une version est téléchargeable ici : http://www.vbdesigns.com/demise/getdemise.shtml#req. Pour ceux qui ont le courage, elle fait 90 Mo, mais elle réserve quelques bonnes dizaines d'heures de jeu. Tout autre renseignement au http://www.vbdesigns.com/demise/index.htm

ON EN PARLE, MAIS C'EST DÉJÀ LÀ



Au moment où j'écris ceci, on annonce la sortie imminente d'un patch pour Dungeon Keeper 2 : au programme, des niveaux multiplayer à revendre et l'intégration de joueurs contrôlés par l'ordinateur en tant qu'adversaires/bots. Que répondre à ça sinon « éZgrlbu ! » . Ah si tiens, j'aurais pu dire qu'il est d'ores et déjà dispo à l'heure où je finis ce paragraphe. C'est fou ce que j'écris lentement.

PLOMBERIE CHEZ MINDSCAPE

La nouvelle réseau idiote de l'été est sans aucun doute l'annonce que RTIME vient de fabriquer un « conduit multijoueur » pour Mindscape (une division TLC, elle-même division de Mattel, dirigée par Barbie et Ken en secret) qui permettra à ce dernier de connecter en réseau des jeux qui n'ont a priori rien à voir. Ainsi les joueurs de Silent Hunter II et de Destroyer Command pourront-ils s'affronter sans être sur le même jeu. J'avais une conclusion vraiment idiote, mais je préfère me la garder.

DU SONY CHEZ LES STRATÈGES



Sony Online et Verant Interactive nous préparent un jeu qui promet d'attirer pas mal de monde. Prévu pour se dérouler avec plus de 500 joueurs en simultané, Sovereign évoluera dans un univers 3D en temps réel. Le principe sera un mélange de Command & Conquer et de Civilization. Vous pourrez construire des villes, développer des bases aéroportées et sous-marines, balancer des bombes nucléaires ou chimiques dans une ambiance bon enfant, genre rencontre Inde vs Pakistan. Si vous vous démerdez bien, vos unités les plus vaillantes évolueront vers d'autres types d'unités plus spécialisées. Pour connaître la date du bêta-test et de la sortie, il suffit de vous connecter à http://www.station.sony.com

SUMMONER



Pour ceux qui s'intéressent toujours à la « scène » (Dieu que cette expression est grotesque !) du CRPG, Summoner s'annonce comme étant un jeu de rôle possédant un moteur graphique de compétition. En fait, j'ai l'impression de voir un Diablo ou un Darkstone en 3D 1re personne. Au http://www.summoner.com/index.cfm#96

CHRONIQUE D'UN TOURNOI ANNONCÉ



L'adresse du mois pour l'unrealeux, en fait « the place to be » est certainement au http://www.unrealtournament.net/noshock/. Pour tout , tout, tout savoir sur Unreal Tournament (en plus de notre test de ce mois-ci), l'autre jeu basé sur le moteur d'Epic.

WS

ÇA SE GONDOLE À VENISE (oui, j'ai osé...)



Ça crépite sec, lors des brain storming chez Cryo et FT. Dernier né de Cryo Networks et France Télécom Multimédia : Venise, un jeu de négociation sur Internet massivement multijoueur, annoncé pour la fin octobre. Dans la Venise du XVIe, reconstituée en 3D, les joueurs devront faire la preuve de leurs talents de marchands. Chaque participant disposera d'un capital de départ et aura pour objectif de faire fructifier ses richesses en marchandant, spéculant et finançant des expéditions afin d'amasser des matières premières et des marchandises. Par la suite, pour faire montre de son opulence, chaque joueur prendra un malin plaisir à développer la plus grande collection d'œuvres d'art possible afin d'épater la galerie et, par là même, d'accéder aux plus hautes sphères de la très décadente société vénitienne.

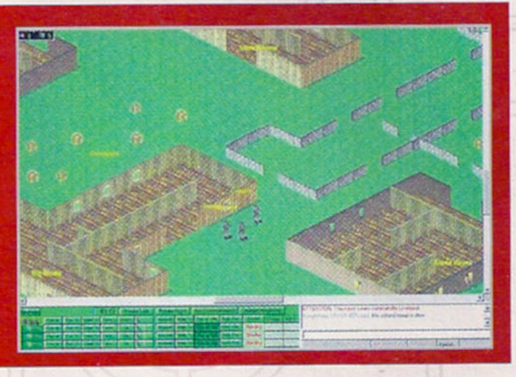




Je verse une larme de nostalgie en pensant à l'excellent Machiavelli, un très bon jeu de gestion du même style, sorti il y a quelques années. Mais pas on-line pour un sou. Venise, sous-titré « Fortune et gloire dans la cité des Doges », va plus loin en proposant « rencontres et échanges sur Internet de groupes d'affinités dans un contexte virtuel privilégié ». Le concept est séduisant, autant que les photos que nous avons pu voir. Espérons qu'il connaîtra un meilleur sort que le Deuxième Monde.

UNE GUERRE POUR MECS COUILLUS

Voilà quelqu'un qui a fini par penser à recréer la bataille de Normandie, à part que les Français ont été oubliés en route. Vous jouerez donc soit du côté des Américains, soit du côté des Allemands. Vous débuterez avec un squad de 4 soldats. Leur I.A. a particulièrement été travaillée pour vous libérer des soucis de leur protection, histoire d'avoir les mains libres pour communiquer avec les autres joueurs et organiser des stratégies d'attaques. Pour parvenir à survivre et à monter dans la hiérarchie militaire, vous devrez impérativement jouer en coordination et regrouper vos actions. « Le nombre fait la force », comme dit le proverbe. D'accès gratuit, il vous suffit de vous connecter à http://www.2am.com pour récupérer le soft.



DU KITCH SUR LE RÉSEAU

Non, les développeurs n'ont pas fumé. Dark Ages, jeu de rôle pour baffreurs de champignons hallucilogènes, offre bien un remix du rêve celtique à travers une lorgnette rose. Le graphisme est éminemment kitch avec ses petits personnages 2D et ses animations arc-en-ciel. On est loin d'un Everquest, mais c'est bien un jeu de rôle avec des centaines de méchantes créatures et ses dizaines de sorts et d'aptitudes. À visionner absolument à http://www.darkages.com

TELEX

Un site sur le très beau Darkstone ? Déjà ? Et en français, c'était la moindre des choses : http://www.ifrance.com/lord-den







DES CARTES POUR HEROES III

Slaim's Tower est un site très complet sur Heroes of Might and Magic troisième du nom. Plus de 10 cartes en français correspondant à 3 campagnes de très bonne facture (nous vous conseillons « Emouchet I, le trône de diamant », basée sur l'œuvre de David et Keith Eddings, la trilogie des joyaux). http://members.xoom.com/slaim666



Sorti il y a un peu plus d'un an aux États Unis, Ultima Online arrive officiellement en France. Mais Britannia a bien changé depuis l'époque héroïque du bêta-test. Le jeu s'est littéralement transformé au fil des patches et continue, non sans heurts, à évoluer et à s'améliorer.

SIMONOVSK



ULTIMA ONLINE



Ici, un petit rappel destiné aux profanes s'impose. Ultima Online est, comme son nom ne l'indique pas, un jeu online, et uniquement online, dans lequel vous incarnerez un personnage se définissant par trois caractéristiques et cinquante compétences (à ce jour). Pas de système de niveaux, ni d'expérience, juste une limite au total cumulé des points de caractéristiques et de compétences, pour éviter le grosbilisme. On se connecte à un serveur parmi les dix-sept existants, chacun abritant le même exemplaire du monde de Britannia, et l'aventure commence, dans un monde en 3D isométrique assez joli graphiquement, et sur deux continents différents (originalement baptisés Ancien et Nouveau Monde, le nouveau étant l'extension sortie il y a quelques mois, The Second Age).

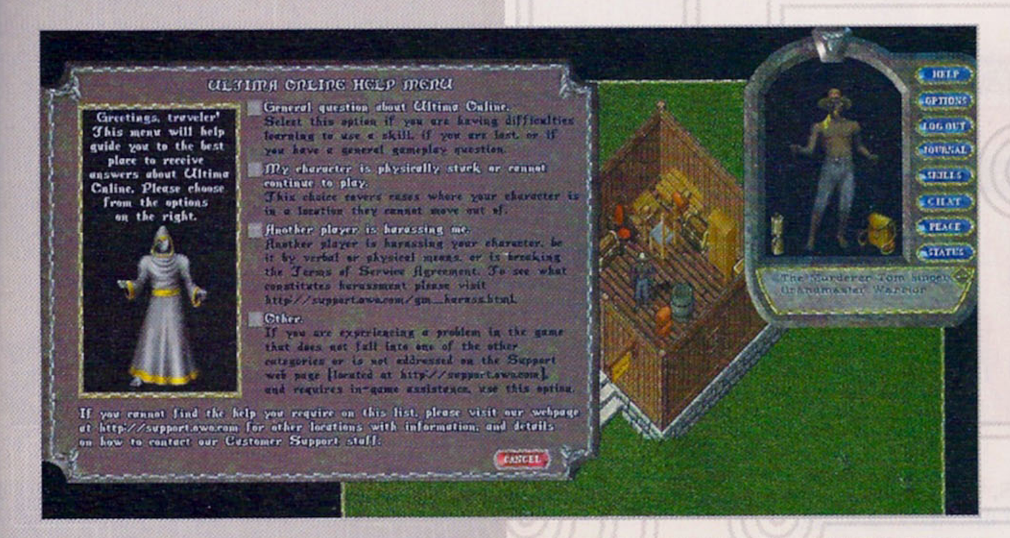
Voilà pour les petits nouveaux. On se souvient qu'à la sortie d'UO, la Development Team avait promis que le jeu ne cesserait pas de s'améliorer, et de s'enrichir. Bon, avouons-le, ils ne nous avaient pas menti. Des tonnes de patches ont été publiés, et le jeu s'en est trouvé métamorphosé....

Le système de notoriété a été le premier à être remanié, et ce patch demeure celui qui a le plus profondément changé le jeu. Le système de notoriété classe votre personnage, suivant ses actions, parmi les innocents (votre nom est bleu), les criminels (votre nom est gris, mais pour quelques minutes seulement) et les meurtriers (il est rouge), ce qui permet aux joueurs que vous croisez de savoir si vous êtes un psychopathe dangereux ou un simple touriste.

Ce système est devenu plus souple, mais aussi plus pénalisant pour les méchants, les meurtriers, qui perdent désormais une partie de leurs compétences quand ils meurent. Le monde de Britannia est donc plus sûr qu'il ne l'était à ses débuts, mais aussi plus trompeur, les joueurs expérimentés jouant de leur notoriété ou de leur réputation pour abuser les nouveaux... Mais malgré la récente publication d'un patch, censé peaufiner encore ce système, OSI (Origin System Inc) fait toujours beaucoup de mécontents, du côté des PK qui trouvent la vie trop dure,



comme de celui des joueurs fatigués de mourir. La modification du système de maisons a créé bien moins de polémiques. C'est simple, à ce niveau, on est enfin entré dans l'histoire. Fini les maisons abandonnées, car les clefs en avaient été volées, on peut désormais changer la serrure, et même déplacer la maison. Il est à présent possible de rendre son bâtiment public, pour ainsi en faire un magasin, et on désigne des amis de la maison, qui auront accès aux coffres sécurisés, tandis que les ennemis ne pourront plus pénétrer dans votre chez vous. Et enfin, Origin a implémenté la spéculation immobilière, en permettant aux joueurs de transférer la propriété d'une maison, et ainsi de vendre des bâtisses déjà construites. Celles-ci se vendent aujourd'hui entre deux et trois fois plus cher que les « house









deeds », disponibles chez les architectes, du fait de la difficulté d'obtenir un permis de construire (on achète les maisons sous forme de « deed », c'est-à-dire de bons à faire valoir, qui créeront une maison là où on les utilisera. Mais les espaces vierges se font rares sur tous les serveurs, et il n'est plus évident de trouver de la place pour son château...).

Toutefois, au-delà de ces deux grosses modifications du système de jeu, une multitude de petits détails ont changé ou sont apparus. Les compétences ont ainsi été équilibrées, notamment celles des combats, et sont maintenant presque toutes intéressantes. De nombreux bugs ont été corrigés, les sorts et les potions ont été révisés, et de nouvelles facons d'utiliser certaines skills ont vu le jour. Les mages comme les guerriers ont été obligés de plus ou moins se spécialiser, ce qui a contribué à accroître la diversité des personnages, le règne du tank mage archer étant révolu. Les voleurs, eux aussi, ont vu leur profession revisitée, avec la création d'une guilde officielle de voleurs, imposant des règles aux tire-laines et limitant leur puissance (en bref, il faut maintenant appartenir à cette guilde pour pouvoir voler des innocents, et les membres ne sont pas autorisés à commettre le moindre meurtre, sous peine d'exclusion). Par contre, la promesse qu'avait faite Origin de rendre les voleurs indispensables aux aventuriers désirant s'introduire au plus profond des donjons n'a pas été tenue. On n'a en effet jamais vu apparaître les nouveaux pièges mortels qu'ils sont les seuls à pouvoir détecter...

Mais certains joueurs continuaient à s'ennuyer. OSI a donc créé un nouveau sport, la chasse aux trésors, qui a enchanté les foules. On trouve depuis quelques mois, sur certains monstres, des cartes, qui, une fois décryptées par un spécialiste, révèlent l'emplacement d'un trésor (grâce à un X, mon cher Indy). Il s'agit ensuite de se rendre à l'endroit indiqué et de creuser pour déterrer un coffre, et faire apparaître les créatures gardiennes du trésor. Puissance des créatures gardiennes et valeur du trésor dépendent alors du type de monstre sur lequel a été trouvée la carte. Simple et efficace, voilà comment on aide les joueurs à se réunir en groupes d'aventuriers massacreurs de streums.



Un nouveau monde a lui aussi fait son apparition, celui de The Second Age. Après quelques semaines d'exploration, les hommes de Lord British ont ouvert les portes du nouveau continent. De nouvelles races y sont présentes, comme les Terathan (hommes araignées), les Ophidians (hommes serpents) ou les Cyclopes et autres Titans, mais on ne peut toujours pas les jouer. De nouveaux donjons ont aussi été créés pour heberger toutes les nouvelles familles, et aussi de petites villes pour abriter les auberges dans lesquelles vous viendrez étancher votre soif et raconter vos exploits, car les créatures de T2A sont en général plus dangereuses que celles de l'Ancien Monde.

Et en plus de tout ça, imaginez-vous qu'OSI a même pensé à faire évoluer son client. Ainsi le moteur du jeu gère aujourd'hui mieux la mémoire qu'à ses débuts, et le lag a reculé, pour ne plus venir que rarement figer vos écrans. On peut désormais choisir entre l'affichage plein écran et un mode fenêtre, la « Big Window », qui permet de bénéficier d'une aire de jeu en 800*600 tout en gardant de la place pour ouvrir des containers ou des fenêtres d'informations qui ne vous cachent plus une partie du jeu. Des lumières colorées, et tout un lot de nouvelles options sont aussi en développement, et de nouveaux serveurs ont éte créés, en Europe et au Japon.

Mais il y a quelques mois est sorti Everquest, le concurrent de Sony au monde de Richard Garriot. Peu de points communs entre les deux jeux cependant, bien qu'ils visent à peu près le même public. EQ est plus beau, mais reste très différent d'UO. Espérons seulement que Britannia continue à évoluer et à satisfaire la grande communauté de joueurs qui s'y est investie

Nos amis de chez Bioware ne manquent pas d'idées. Après Baldur's Gate, voilà qu'ils nous préparent un jeu de rôle online entièrement en 3D. Pour quand le bêta-test ?





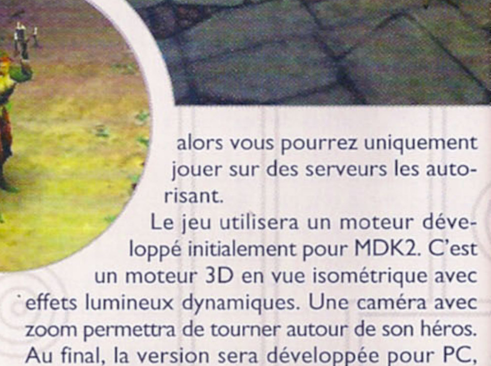
NEVERWINTER NIGHTS

GENRE : RÔLE
DÉVELOPPEUR : BLACK ISLE STUDIOS, BIOWARE
ADRESSE : HTTP://WWW.NEVERWINTERNIGHTS.COM.



NeverWinter Nights sera fondé sur le système de Donjons et Dragons avancé. Il permettra d'évoluer dans des mondes créés à partir de Forgotten Realms. La version en préparation se déroulera au Nord de Sword Coast. Elle s'étendra de la ville de NeverWinter à celle de Luskan. Ainsi, deux citées distinctes seront implémentées. Le décor se composera essentiellement de vastes forêts, de nombreuses plaines, de quelques hameaux, de donjons, de châteaux et, bien sûr, de complexes labyrinthes souterrains. Jusqu'à présent, on dirait un classique jeu de rôle online, avec un mode solo, mais en fait, c'est une véritable bombe qui se prépare. Car comme dans les jeux papier, il autorisera la présence d'un maître de donjon (DM).
Le DM, à partir d'une librairie et d'un kit de fonctions, pourra créer sa propre histoire dans son monde personnel. Tout se passera comme dans les jeux de rôle papier. Imaginez des potes qui se retrouvent pour jouer, entre eux, à une aventure créée par un maître de jeu, et vous y êtes. Ils vivront, entre amis, une aventure spécialement créée pour eux. Le but est de pouvoir permettre aux joueurs de se retrouver complètement immergés dans un monde unique. Comme dans tout jeu de rôle, l'aventure une fois finie, ils pourront récupérer leur perso pour en commencer une nouvelle. Quant au DM, il aura tous les pouvoirs d'un véritable maître de jeu. Il dirigera complètement l'aventure qu'il aura imaginée en intervenant en temps réel dans le jeu. Il animera aussi bien les monstres que les NPC et, en même temps, transformera en pleine partie l'environnement des joueurs. L'éditeur devrait être aussi pratique que facile d'utilisation. N'importe quel type de personnage sera valable tant qu'il sera issu de la 3e édition des règles de AD&D. La couleur de ses vêtements, son visage et son aspect seront entièrement paramétrables. Il pourra manier deux armes en même temps, pour se la jouer John Woo, mais, bien entendu, il lui faudra posséder la bonne aptitude. Des habiletés spécifiques aux combats apparaîtront, comme la possibilité de parer un coup ou de désarmer son adversaire. En gros, plus de 200 sorts seront accessibles et environ 200 monstres différents se baladeront dans la nature. Une protection sera incluse contre les personnages boostés artificiellement. Si vous avez un de ces persos, il sera détecté automatiquement et on vous donnera le choix de le garder ou de le jeter. Si vous préférez le garder, alors vous pourrez uniquement jouer sur des serveurs les autorisant.





Le jeu utilisera un moteur développé initialement pour MDK2. C'est un moteur 3D en vue isométrique avec effets lumineux dynamiques. Une caméra avec zoom permettra de tourner autour de son héros. Au final, la version sera développée pour PC, Mac et Linux.







pasnet

C'est trop idiot de taper cet article alors que tout va péter le 11 août. Quand je pense que je toucherai même pas mes piges... J'en profite pour dire aux extraterrestres qui déchiffreront ce texte dans 100 000 ans que le mot de passe de mon répertoire d'images de cul est : « cul ».

Astrolab 1.1

Astrolab 1.1 est un graticiel de calcul astrologique pour PC. Une fois installé, vous serez automatiquement proclamé astrologue Niveau 2, ce qui vous donne le droit de dire à peu près n'importe quoi en tout impunité et d'être payé pour ça... Un peu comme pigiste à Joy, quoi. Vous pourrez rapidement passer Astrologue Niveau 3 en prenant un nom mystique, comme par exemple Octavio 1er fils du soleil, ou Dimitri, Maître des Huit Dimensions (dont la seconde). http://perso.cybercable.fr/hermes/

Marabout

Professeur Amjdi Père et Fils, Médium Voyant de renommé cosmique : « J'ai traversé le monde, j'ai aidé les lémuriens à combattre les troupes de Loffard en l'an 7459. Je fais revenir ta femme à genoux soumise comme un chien dans les 24 h et je te donne la puissance sexuelle d'un lion. Spécialiste dans les examens et les entretiens d'embauche (prévoir une cravate magique). »
http://www.multimania.com/magloire/marabout/

1er CONSULTATION GRATUITE jusqu'au 30/10/98
★☆ Maître ÉKOU ★☆
- L'un des plus GRANDS VOYANT - MÉDIUM d'Afrique - 98 % de RÉUSSITE ! >> DONS de NAISSANCE ! << *RÉPUTÉ POUR SA GRANDE EXPERIENCE, IL ENTREPREND des TRAVAUX SERIEUX basés sur sa solide* CONNAISSANCE ! Vous trouverez donc UNE SOLUTION RAPIDE à vos problèmes! *Il vous aide à résoudre vos problèmes de toutes natures, même les plus désespérés :* Amour durable - Retour immédiat d'affection - Réconciliation d'amour - Chance aux jeux - - Examens - Concours et réussite sociale - Succès - Traite tous complexe physique et moraux - Etc... Travail aussi par correspondance, joindre enveloppe timbrée.

Telex.........................

- Un site qui... oh non, rien. http://www.emptywebsite.com/
- Pas moins de 17 caméras pour espionner la vie d'un nerd, de sa femme et de ses chats. 6 caméras dans sa maison, 11 à son travail et toutes branchées 24h/24. http://www.reallifetruman.com/
- Toutes les vidéos des fausses pubs de les Nuls sur http://www.sdv.fr/pages/ls/multimedia/europe1/multimedia.html. Que des perles ! (Au passage, je cherche des sites sur Objectif Nul...).
- Un site où les grenouilles sont passées au mixeur ne peut pas être un mauvais site. http://www.joecartoon.com/
- Enfin une radio qui diffuse quotidiennement de la merde ! Jean-Pierre Mader, Jackie Quartz, Roch Voisine, Desireless, Jeanne Mas... http://www.radionaze.com/
- Un portail sur Linux, et français. Montrez-le à vos amis, ils seront sûrement fous de joie. http://fr.linuxstart.com/
- La triste vie d'un mec payé pour mettre des « é » sur des textes. http://www.citeweb.net/eeeee/
- Le ZIP (Zone d'Imbécillité Permanente) vous aidera à mieux comprendre le monde des Hackers. Dans la ligné du tROu du CuL hiDe ouT de notre ami ackboo, cyber-pigiste sur www.joystick.fr. http://www.chez.com/zipiz/index1.htm

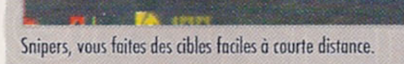
Counter Strike

En décembre, nous découvrions ce qui allait être le jeu de l'année. Malgré tout mon enthousiasme, j'étais loin d'imaginer que, neuf mois après, Half-Life s'imposerait une seconde fois comme le meilleur jeu on-line du moment, qui plus est, grâce à un add-on gratuit. Attention : jeu culte.

MONSIEUR POMME DE TERRE



C'est devenu un rituel, un appel irrésistible, à 19h30 Gana arpente les couloirs de la rédaction, ouvre les portes des bureaux une à une et demande, toujours avec le même sourire tordu de dealer : « Un p'tit Counter Strike ?... tu vas voir, ça va te relaxer ». Impossible de refuser, évidemment, bien que chacun sache qu'il n'a absolument pas le temps de jouer et surtout qu'une partie de Counter Strike est aussi relaxante qu'un pique-nique en costume du KKK dans le Bronx. Incroyable le stress que génère ce jeu et la concentration qu'il demande. Personne n'ayant fait preuve de la volonté suffisante pour dire non à Gana le dealer d'adrénaline, chacun trouve une excuse bidon pour rendre ses textes en retard. La partie démarre aussitôt.



Snipers, vous faites des cibles faciles à courte distance.

RÉGLES DU JEU

Deux équipes s'affrontent : terroristes de l'I.R.A. et contre-terroristes du Seal Team 6. Les terroristes sont systématiquement en défense. Ils ont pris en otage des scientifiques. Leur but est de liquider tous les contre-terroristes qui foncent à l'assaut. La partie prend fin quand l'un des deux camps est décimé ou bien si les terroristes ont réussi à contenir les contre-terroristes dans un temps déterminé à la création de la partie. La boucherie prend en moyenne cinq minutes. Plus les joueurs sont nombreux, plus longue est la partie. Quand on meurt, il faut attendre la partie suivante pour rejouer. En attendant, les morts peuvent suivre tout ce qui se passe sous forme de fantômes invisibles et immatériels (ils peuvent traverser les murs et voler).

Dans Counter Strike, il est vital de gagner de l'argent pour renouveler son matériel. En cours de partie, sauver un otage rapporte 500$, tuer un ennemi 200$. Ces sommes sont immédiatement créditées sur votre compte, et vous pouvez les dépenser à l'instant même à condition d'être dans votre zone de départ. En fin de partie, tous les joueurs du camp des vainqueurs touchent 200$ par otage vivant ou libéré pour les contre-terroristes, et 250$ par otage vivant et non libéré pour les terroristes. Enfin, pour que le jeu reste vaguement équilibré, même quand un des camps domine largement l'autre, tout le monde, même les perdants, touche un minimum de 600$ en fin de partie... À vous de juger si vous allez immédiatement les dépenser dans un gilet en Kevlar



Shotgun à bout portant : formatage de la tête.

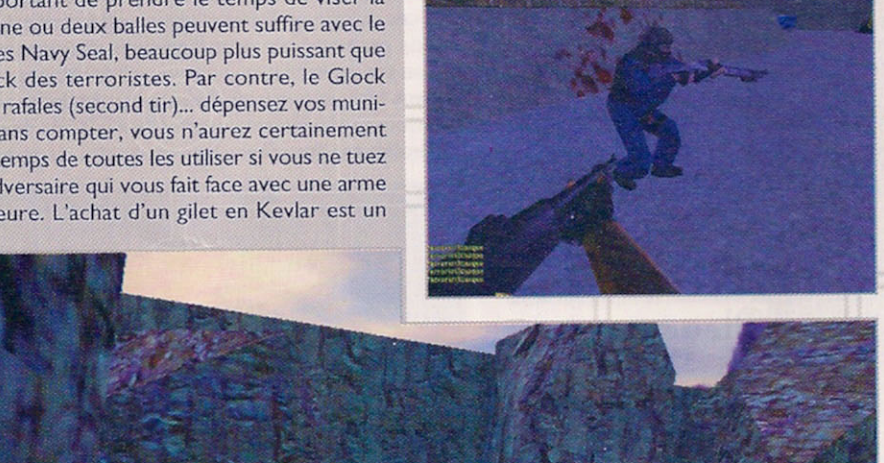
ou les économiser pour investir dans quelque chose de plus musclé plus tard. Il est aussi possible de perdre de l'argent, en tuant un otage (-850$) ou un allié (-500$). Il est possible, en option, de rendre insensibles les alliés à vos balles. Pour prendre connaissance de la liste détaillée du matériel et des prix, reportez-vous à l'encart « À vendre, matériel de guerre, état neuf ».

ÉTAPE PREMIÈRE : MOURIR DIGNEMENT

Ne cherchez pas, vous allez crever. Des dizaines de fois. Vous allez crever sans retenue. Même bardé de Kevlar, un homme est bien peu de chose face à une balle ; Counter Strike se veut réaliste au moins sur ce point (sur bien d'autres, c'est n'importe quoi, puisque les commandos anti-terroristes n'utilisent en réalité que des armes à silencieux et portent évidemment des lunettes infrarouges). Même les dégâts causés par les chutes ont été augmentés par rapport à Half-Life, et c'est souvent une cause non négligeable de mortalité chez les débutants. L'important sera donc de gérer votre mort, bref, de mourir utile ; les parties sont rapides, vous aurez tout le temps de vous rattraper. Premier point, important : vendez chèrement votre peau, vu qu'elle vaut précisément 200$ pour vos ennemis. Si vous n'avez que le pistolet de départ, il est important de prendre le temps de viser la tête. Une ou deux balles peuvent suffire avec le MP5 des Navy Seal, beaucoup plus puissant que le Glock des terroristes. Par contre, le Glock tire en rafales (second tir)... dépensez vos munitions sans compter, vous n'aurez certainement pas le temps de toutes les utiliser si vous ne tuez pas l'adversaire qui vous fait face avec une arme supérieure. L'achat d'un gilet en Kevlar est un







OÙ ÇA ?

OÙ TÉLÉCHARGER COUNTERSTRIKE ?

Évidemment sur le ftp de joystick : ftp://ftp.joystick.fr
Évidemment sur le site Planet Half-Life : http://www.planethalflife.com/counterstrike/downloads.html

OÙ TROUVER LE FICHIER DE CONFIGURATION DES TOUCHES ?

Les touches ne se configurent pour le moment que directement dans le fichier « config.cfg » qui se trouve dans le dossier cstrike.
Il suffit, pour changer l'allocation des touches, d'ouvrir ce fichier en texte, par exemple avec le bloc-notes, et d'y remplacer la lettre entre guillemets par la touche de votre choix. Pour ceux d'entre vous qui ne parlent pas anglais, voici la traduction des touches importantes qui ne sont pas aussi évidentes que right, left, fire, etc. :

- « hostage » libérer les otages une fois escortés jusqu'à la base des contre-terroristes
- « buyammo » acheter des munitions
- « buyweapon » acheter une arme
- « buyitem» acheter une grenade aveuglante ou un gilet en Kevlar
- « +reload » recharger
- « chooseteam » choisir son camp
- « throwweapon » lâcher son arme à terre.

OÙ JOUER ?

Pas pour le moment sur les serveurs Joystick, puisque nous attendons la version serveur Linux (qui, espérons-le, ne va pas trop tarder). Mais il y a une autre solution : la dernière version de Gamespy vous affichera tous les serveurs ainsi que leurs pings. www.gamespy.com.

Sirop Tessier



Ce serait trop beau que cette sinistre andouille millénariste soit définitivement grillée par toutes ses prédictions apocalyptiques, qui se solderont, évidemment, par un crash de biscotte et deux incendies de cendriers. Mais non, impossible. Elle même ne croit pas un mot de ce qu'elle écrit. Preuve en est, et comble de cynisme, elle publie un hors-série de prédictions pour l'an... 2000 ! Ah bon, madame Tessier ? L'an 2000 ? Je croyais que tout allait sauter entre août et septembre 99 ? Aaah !... en fait, l'influence bénéfique du Centaure faisant subir les derniers outrages à la Vierge a tout inversé. Ah oui, on avait juste mal compris, d'ailleurs vous le disiez texto dans votre horoscope de 99. Ah ben, j'vais vous l'acheter alors. On peut vous payer en pains dans la gueule ? Les mécanismes forts bidons de ses divinations décortiqués et mis à jour à cette adresse :
http://www.zetetique.ldh.org/et_index.html

Paco Raybane



Pauvre dingue de Paco. Un apocalypse très limitée, finalement. Il a poussé la dinguerie jusqu'à déplacer tous ses bureaux à Avignon, terrifié à l'idée que la station Mir tombe sur Paris. Là, je tape ces lignes, je suis à Paris, nous sommes le 11 août, il est 23h30 et rien. Chuis presque déçu quand même. Moi qui croyais assister à la fin du monde, je scrute les étoiles et rien... ah mais si, on dirait effectivement qu'un truc est en train de tomber du ciel. Incroyable ! Immense, le truc, et éblouissant. De toutes façons, ils en parleront demain dans les journaux, c'est sûr. Incroyable. À savoir ce que c'est. Vous verriez ça. Waou... ça devient super lumineux ! Coup de bol, j'ai gardé mes ridicules lunettes d'éclipse. Ok, je vois mieux... Quand je fronce les yeux, ça ressemble à une gigantesque tête de porc à l'envers. Mince, ça doit être la fin du monde alors. Ou juste une très grande tête de porc volante.
http://www.touche-etoile.com/ : un jeu en Flash à pisser de rire. Un travail exemplaire de Sonar Studio.

Caribou méfiant



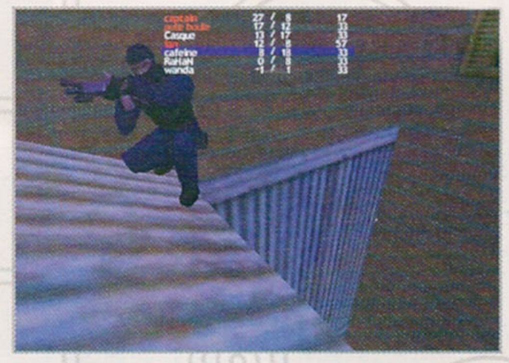
Vous vous souvenez forcément de ce monument qu'était « Infos du Monde », des déboires de l'enfant chauve-souris, de la femme à deux têtes qui avait épousé l'homme qui aimantait les fers à repasser. L'idée d'un tel magazine est venue du National Inquire, un magazine américain malheureusement pris très au sérieux par beaucoup de gens. Des scientifiques, des illusionnistes et des psychologues de renom s'étaient alors associés pour sortir un second magazine, le « Sceptical Inquire », dont l'unique raison d'être était de décortiquer, analyser et démonter toutes les supercheries du National Inquire. Le journal a depuis 1987 une branche francophone consultable ici :
http://www.sceptiques.qc.ca/

- Toujours plus fort, après Serge Lama, Francis Cabrel et Mireille-Mathieu, le site officiel de Michel Sardou http://www.sardou.com/

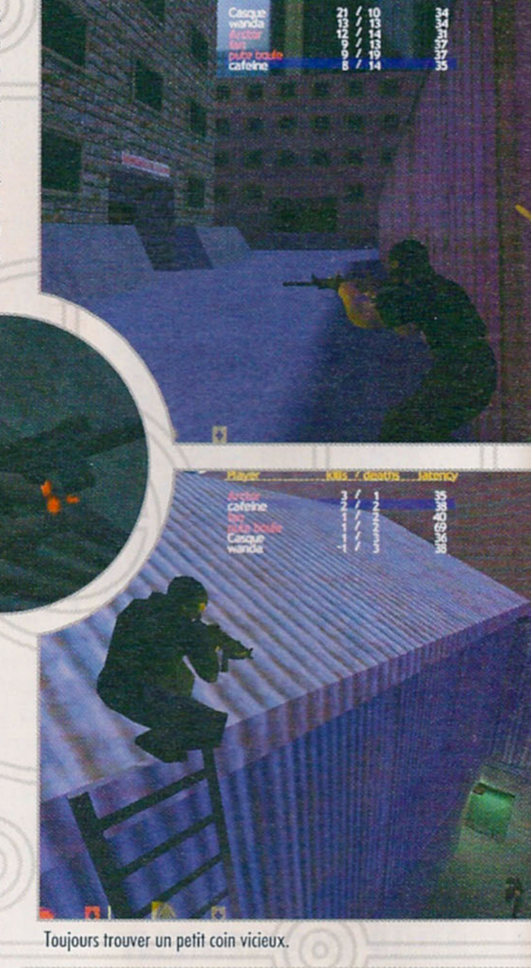
bon investissement, surtout si vous avez en main une arme de valeur. Quand vous mourez, vous perdez l'arme que vous aviez sur vous. Elle tombe à terre sous la forme d'un barda. Vos alliés comme vos adversaires ne se priveront pas de vous piller. Mettez à profit votre mort en surveillant les tactiques de l'ennemi ; il aura tendance à les reproduire. Observez bien où il a l'habitude de se cacher ou quel est son point d'observation favori. Il sera alors aisé de lui tirer dans le dos. Repérez aussi avec attention quelle arme est tombée à terre et où. Les armes à terre (les bardas qui les contiennent) ne disparaissent qu'après un certain laps de temps. Il est donc possible qu'elles soient toujours là au début de la partie suivante. Si vous êtes dans la dèche, essayez de vous en emparer. Une autre tactique, plus mesquine, consiste à viser cet endroit : il sera irrésistible, pour ceux qui n'ont pas d'arme, de se précipiter dessus. Enfin, la tactique de Wanda fera peut-être des émules : n'acheter ni Kevlar ni arme et se contenter de piller les dépouilles de ses petits camarades jusqu'à réunir les 3 000 que coûte son arme favorite, le fusil M4A1.

SECONDE ÉTAPE : TUER DIGNEMENT

La clef de la victoire se trouve dans la synchronisation. Attaquer à plusieurs, par plusieurs endroit différents, au même moment, est souvent synonyme de moisson de kills. L'idéal pour cela est de se trouver dans la même pièce que ses alliés pour échanger des informations. Mais tout le monde ne possède pas un LAN. L'autre solution est de passer à l'attaque dès que vous entendez des détonations. Vous aurez des chances de coincer l'ennemi sous un feu croisé. Une option permet également d'envoyer des messages qui ne seront lisibles que par vos alliés. Malheureusement, les quelques secondes que demande la manipulation au clavier est souvent fatale. Cela donne généralement des scènes bien pitoyables du genre :







Toujours trouver un petit coin vicieux.

Monsieur de Fursac Team Said :
« À 3, on uu85546... »
Blam ! Blam !
Casque killed Monsieur de Fursac.

Pour tuer, il faut viser. Et c'est là que je réalise que je vous explique comment gagner à un jeu auquel je prends de terribles trempes. Parce que j'ai un mal de chien à viser, et surtout à viser assez vite. Les fusils à lunette sont souvent des armes ultimes, mais cela dépend beaucoup des joueurs... je demande donc l'avis de toute l'équipe :

Wanda : « Le M4A1, c'est l'arme tout terrain. Tu passes à l'assaut avec et tu peux aussi sniper ».

Gana : « Le shotgun est mon arme fétiche, mais ça dépend évidemment des niveaux ».

Bob Arctor : « Le A.I. Arctic, évidemment, la seule arme qui tue systématiquement en un coup. Précise que c'est un fusil à culasse mobile que l'on surnomme « le tueur de Kennedy ». Mais si c'était à refaire pour Kennedy, j'aurais plutôt pris du 12 pour avoir un arc de puissance plus large ».

Pete Boule : « Le M4A1, qui est en fait un M16-A2 raccourci avec une crosse en métal, développé pour le Vietnam sous le nom XP177. Très efficace dans les maisons et surtout les couloirs ».

Iansolo : « Ça dépend des cartes, évidemment. J'adore le pompe parce qu'il est puissant et pas cher. Par contre, la cadence de feu est un peu lente. Sinon, tous les fusils à lunette ».

ULTIME ÉTAPE : MESQUINER DIGNEMENT

La petitesse est largement aussi rentable que la témérité dans ce jeu. Alors tout d'abord, prenez le réflexe de recharger votre arme, même si vous n'avez tiré que quelques balles. Il arrive trop souvent de tenir un adversaire en joue et de se faire flinguer après avoir lâché un minable « clic » de chargeur vide. Il peut aussi être très utile de prévoir une grenade aveuglante, si vous comptez passer par un endroit que vous savez surveillé. Lancez-la aussi discrètement que possible, retirez-vous, attendez l'explosion et foncez à l'assaut. Ceux qui regardaient dans cette direction n'y verront maintenant que du blanc pendant trois secondes. D'autres tactiques plus aléatoires et plus mesquines peuvent désarçonner : ouvrir et fermer une porte alors



qu'on est mort et sous forme de fantôme (c'est un bug) occupera un ennemi à surveiller inutilement une entrée et permettra à quelqu'un de plus vivant que vous de l'attaquer courageusement dans le dos. Toujours en tant que fantôme, il vous est possible d'envoyer des messages à votre équipe (c'est le poste d'observation idéal). Si vous jouez entre gens fair-play, ces deux magouilles sont cependant à proscrire : elles manquent de noblesse, et surtout elles gâchent un peu le jeu. Plus régulier : Pete Boule apprécie, en tant que terroriste, de changer les otages de place ou de les utiliser comme bouclier humain (tactique dite du Serbe malicieux). Si vous êtes terroriste et que vous savez que vous n'avez plus aucune chance de vous en tirer avec votre petit flingue, vos 15$ de crédit, vos trois points de vie et autant de contre-terroristes qui passent à l'assaut : butez les otages ! Dans la même situation perdue d'avance, il peut être malin de vous faire tuer aussi vite que possible pour que vos alliés puissent courir récupérer leurs armes à la partie suivante, avant qu'elles ne disparaissent. Enfin, un bug fait parfois apparaître un bout de polygone du corps d'un joueur à travers une haie ou un muret derrière lequel il est baissé, persuadé qu'il est d'être invisible (c'est ce qui apparaît en effet à son écran). Tirer sur ce polygone baladeur lui certifiera le contraire. Blessé, il sera obligé de bouger sans comprendre d'où on lui tire dessus... désavantage souvent fatal. Counter Strike est d'ailleurs une furieuse usine à gaz qui fourmille de bugs. Les autres ne se gêneront pas pour les utiliser, alors faites-en autant, vous n'avez pas le choix. Et surtout, avant tout - c'est le meilleur de tous les conseils - apprenez les cartes par cœur en jouant toujours et encore. C'est en forgeant qu'on devient cordonnier.

À VENDRE, MATÉRIEL DE GUERRE, ÉTAT NEUF

ARMES

NOM DE L'ARME	PRIX	TYPE DE MUNITIONS
	1) REVOLVERS (PISTOLS)	
1) H&K USP .45 Tactical	400$	2
2) Glock18 Select Fire	400$	1
	2) SHOTGUN	
1) Benelli M3 Super90	1 250$	
	3) FUSILS (RIFLES)	
1) Colt M4A1 Carbine	3 000$	3
2) AI Arctic Warfare/Magnum	5 000$	5
3) H&K G3/SG-1 Sniper Rifle	7 500$	4
	4) MITRAILLETTES (SUBMACHINEGUN)	
1) H&K MP5-Navy	1 250$	1
2) Steyr Tactical Machine Pistol	1 100$	
	5) MITRAILLEUSE (MACHINEGUN)	
1) N M249 Para	8 000$	3

MUNITIONS

NOM DES MUNITIONS	PRIX	TYPES D'ARMES
1) 9 mm	20$	Glock18, MP5 Navy, Steyr TMP
2) 45 ACP	25$	USP Tactical
3) 5.56 mm	80$	M4A1, M249}
4) 7.62 mm	100$	G3/SG-1
5) 38 Lapua	200$	AWP
6) buckshot	75$	M3 Super90

MATÉRIELS (ITEMS)

NOM	PRIX
1) Kevlar vest	600$
2) Flashbang	150$

Petite note : Les prix ne sont pas tout à fait exacts dans cette liste. Par exemple, le shotgun coûte 1 800$ aux terroristes, et les munitions 200$ les huit cartouches. Enfin, le FN M249 Para est très loin de valoir son prix exorbitant. Enfin, Flashbang est une grenade aveuglante.



Reportage

PAR WANDA

Les vampires sont partout. Au départ, avec quelques copines à moi, on était censées vous protéger sans rien vous dire. Mais c'est vraiment trop dur de risquer sa vie toutes les nuits sans jamais avoir aucune reconnaissance. Alors bon, moi aussi, comme Sarah-Michelle Gellar, je craque. J'ai demandé à un développeur de me faire un jeu. Le titre Français de « Vampire : The Masquerade » devrait être « Wanda contre les Vampires », je trouve.



Un petit coup de pompe ? 2 règles de base : s'arrêter avant que votre victime n'ait plus une goutte de sang (voir barre de progression) et faire ça discrètement. En cas de pénurie, on pourra toujours se rabattre sur les petites bestioles qui traînent dans le jeu, genre rats ou caribous.





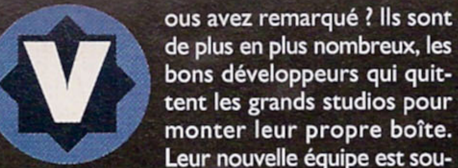
Vampire the Masquerade

GENRE : RPG/ACTION
EDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : NIHILISTIC SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2000
MULTIPLAYER : JUSQU'À 4 JOUEURS
WEB : WWW.NIHILISTIC.COM









ous avez remarqué ? Ils sont de plus en plus nombreux, les bons développeurs qui quittent les grands studios pour monter leur propre boîte. Leur nouvelle équipe est souvent petite, et de préférence centrée sur un seul produit : un projet qui leur tient à cœur, et qui à chaque fois promet de dépoter grave de grave. Comme l'équipe de MDK qui a fui Shiny et son très vampirisant David Perry pour donner le jour à Planet Moon (Giants). Comme les 2 papas de Lara Croft qui se sont échappés de chez Core Design pour créer Confounding Factor (Galleon). Comme Chris Taylor qui a laissé Cavedog pour fonder Gas Powered Games (jeu encore assez mystérieux, mais qui - allez savoir pourquoi - m'inspire déjà confiance). Comme les dissidents d'Activision qui se sont installés à deux pas de leur ancienne boîte pour monter Pandemic Studios (Battlezone II et Dark Reign II). Ou encore - et là, c'est vraiment le comble - comme Peter Molyneux qui a abandonné Bullfrog, sa propre société devenue trop grosse, pour se concentrer sur un seul jeu au sein de Lionhead (Black and White). Eh bien Nihilistic Software n'échappe pas à la règle. Ses 11 membres sont des transfuges de LucasArts, Blizzard, Rogue Entertainment... Et leur premier jeu fait déjà baver plus d'un rôliste.



LICENCE BÉTON

Vampire est un jeu de rôle qui a été créé en 1991 par l'éditeur White Wolf. Il a été décliné en 3 titres distincts : The Dark Ages (le début de l'histoire vampirique), The Masquerade (la suite, du XV[e] siècle à nos jours, en Occident) et Kindred of the East (idem, mais en Orient). D'après White Wolf, plus d'un million et demi de personnes y auraient joué de par le monde, ce qui le placerait en deuxième position après Advanced Dungeons & Dragons. L'avantage, avec cette licence, c'est que contrairement à AD&D, il s'agit d'un univers très homogène. Ce qui ne veut pas dire qu'il manque de richesse ou de profondeur : les textes faisant référence à des vampires se comptent aujourd'hui par milliers, et les premiers remontent à l'Europe centrale du XV[e] siècle. Quant au mythe en lui-même, il est carrément beaucoup plus ancien et universel, puisqu'on en a trouvé des traces jusque dans la civilisation Maya. En attendant, une véritable mythologie s'est mise en place, différente selon les écoles, mais toujours très structurée, ce qui permet aux néophytes d'y rentrer très facilement. Mêlant très finement faits historiques réels, faits religieux, et faits imaginaires, elle mène également par le bout du nez tout un tas de rôlistes qui, depuis 1991, attendent patiemment chaque nouvelle édition du jeu pour apprendre de nouveaux secrets.



Même si l'orthographe de son nom ne l'indique pas, Christof est français. Eh oui, il paraît que Christophe, ça fait un peu tapette aux Etats-Unis. Merci le marketing d'Activision !





VOYAGE SPIRITUEL

Que les choses soient claires tout de suite : le jeu de Nihilistic n'apprendra rien de plus aux hard core gamers. Son ambition est juste de faire en sorte que ceux-ci ne soient pas déçus, ce qui constitue déjà un sacré défi. Vous débuterez donc Vampire : The Masquerade (VtM) dans la Tchécoslovaquie du XII[e] siècle. Le jeu, très fortement scénarisé, vous fera incarner Christof Romuald, un croisé qui débarque à Prague en pleine guerre vampirique. Quand les clans de vampires s'entre-déchirent,

Redemption

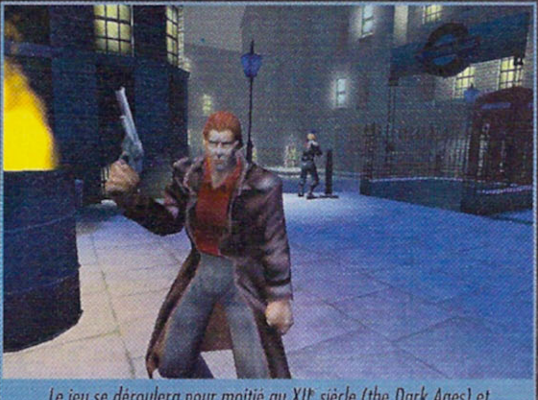
Vampire : The Masquerade - Redemption



Les mages sont les adversaires de prédilection des vampires. Par des signes qui échapperont aux néophytes, les initiés sauront reconnaître qui, comment et pourquoi, et ils pourront même repérer des signes qui leur permettront d'aller plus loin que les autres.







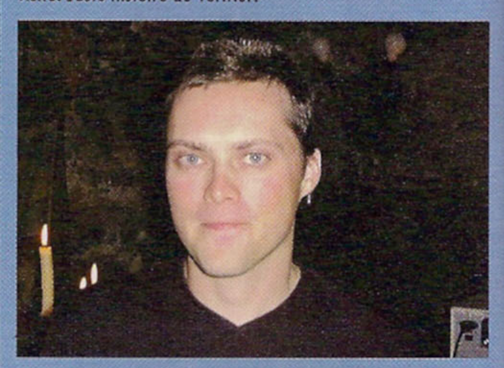
Le jeu se déroulera pour moitié au XIIe siècle (the Dark Ages) et pour moitié de nos jours (the Masquerade). Les vêtements et les armes changeront, mais pas les têtes des persos.

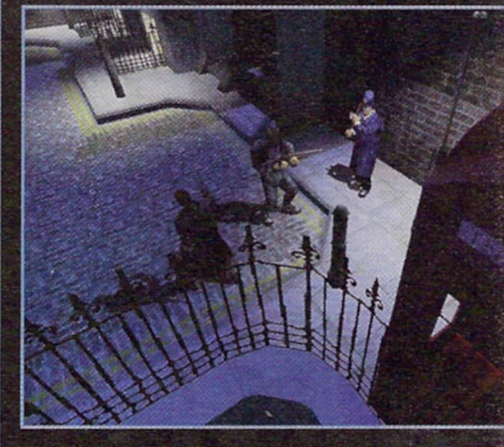
ils viennent assez vite à manquer de troupes et recrutent alors tous azimuts. Pauvre Christof : un court moment de faiblesse et hop ! Le voilà transformé en ce qu'il déteste le plus : un de ces êtres infâmes qu'il combattait jusqu'à présent. Nous découvrons alors qu'être vampire n'est pas aussi simple qu'il y paraît, vu de l'extérieur. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, et même si certains ne se gênent pas pour donner libre cour à leurs tendances les plus bestiales, tous les vampires ne sont pas des bêtes sanguinaires qui considèrent les humains comme du simple bétail. Tout au long du périple qui vous mènera de Prague à Vienne puis, suite au cataclysme qui plongera Christof et ses coéquipiers dans une torpeur qui durera 800 ans, au cœur du Londres et New-York de notre époque, le scénario de VtM s'adaptera pour permettre à chacun de mener l'aventure selon ses goûts. Il prévoit d'ailleurs 3 fins distinctes, avec leurs variations, selon que vous aurez choisi la voie de l'humanité, de la bestialité ou de l'équilibre. Un dernier élément vient ajouter son piment à l'intrigue : juste avant de se faire vampiriser, Christof est tombé follement amoureux d'une jeune nonne, Anezka, et leur amour est tellement fort qu'il a survécu à sa vampirisation.

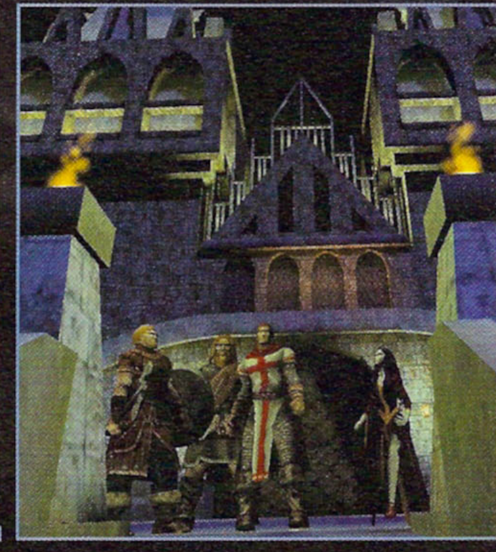
Le jeu en lui-même se contrôlera en vue à la troisième personne, dans un univers entièrement en 3D temps réel. Le moteur mis au point par Nihilistic (le Nod Engine) vous mènera d'intérieurs en extérieurs avec le même bonheur. C'est beau, c'est fluide (du moins sur grosse config, hahaha), la caméra est libre et les musiques d'ambiance vous prennent aux tripes bien comme il faut. Avec leurs capacités respectives, vos coéquipiers vous épauleront avec intelligence, selon les indications générales que vous leur aurez données (3 attitudes possibles). Vous pourrez même les laisser à leurs petites affaires pendant que vous irez de votre

QUI SE CACHE DERRIERE VAMPIRE ?

Capturer ce qui fait l'essence d'un univers aussi riche que Vampire et en faire un produit capable de séduire à la fois les néophytes et les hard core gamers : tel est l'objectif de fou que s'est fixé le boss de Nihilistic. À première vue, pourtant, Ray Gresko est loin d'être fou. C'est juste un passionné de légendes, doublé d'un programmeur hors pair, qui n'est pas non plus un débutant dans le game design (il était programmeur principal et co-designer sur Dark Forces et Jedi Knight, et LucasArts lui doit la plate-forme de développement sur laquelle repose la majorité de ses titres actuels). Mais il possède indéniablement ce subtil mélange de passion et d'ambition qui permet à certaines personnes de réussir des choses impossibles. Bref, si les 10 autres mecs de Nihilistic sont de la même trempe, Vampire risque de nous foutre en l'air pas mal d'heures de notre vie. Et comme il semble bien parti pour y réussir, il me vient tout à coup une méchante envie de retourner leur rendre une petite visite. Juste histoire de vérifier.







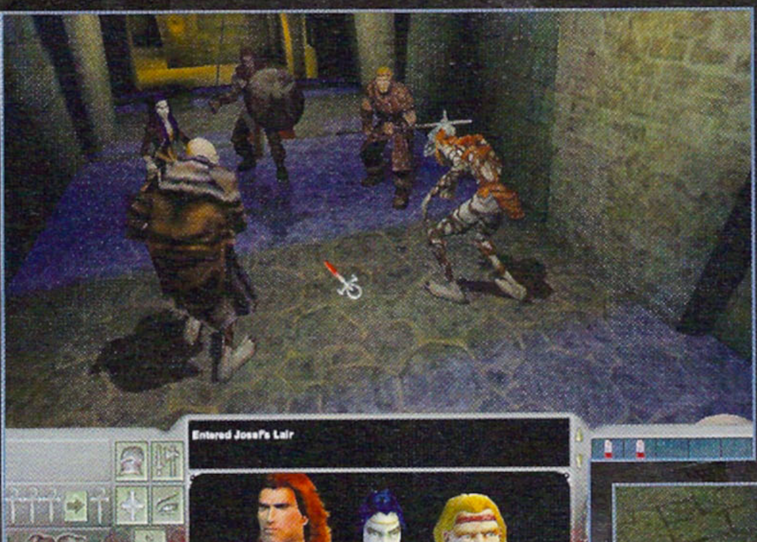


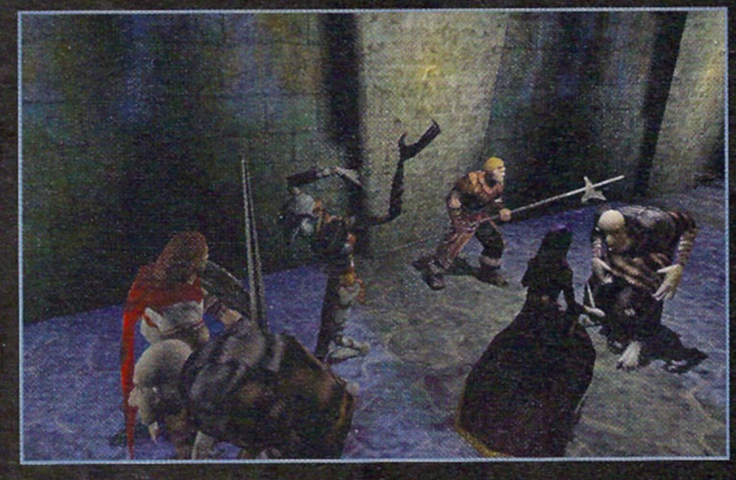


côté régler un quelconque problème perso. Et à part si vous voulez vous en occuper vous-même, ils géreront leur état tout seuls comme des grands. Une autre solution consistera à mener l'aventure à 4 joueurs, chacun incarnant un des persos du groupe. Bref, le bonheur à l'état pur. Et VtM s'annonce d'autant plus intéressant qu'il vous permettra par la suite d'inventer les aventures de votre choix. En effet, le prochain jeu de Nihilistic portera sur la licence Kindred of the East. Du coup, toute la période Dark Ages et Masquerade sera à vous ! Avec son jeu, Nihilistic vous livrera tous ses outils - hormis Maya, faut quand même pas rêver - que vous pourrez manier à votre guise grâce à l'interface de l'éditeur de Quake. Seule restriction à votre imagination : le jeu ne supportera que les pouvoirs des 7 clans de la Camarila. Enfin, ça laisse quand même pas mal d'espace, hein ? Nihilistic ne sait pas encore combien de personnes leur mode multijoueur pourra accueillir. En revanche, celui-ci sera sans doute le premier à posséder une caractéristique, jusqu'à très récemment, unique (bien que Bioware annonce la même caractéristique pour NerverWinter Nights, en fé) : un des joueurs pourra se constituer maître de jeu. Allez, trépignez pas comme ça : si tout va bien, vous pourrez y jouer dès mars 2000.









LES MÉCANISMES DU JEU

Comme vous n'avez pas le choix de votre personnage de départ, vous n'aurez au début que très peu de données à gérer. En revanche, dès que Christof se transformera en vampire, il vous faudra surveiller attentivement ses niveaux de sang, de santé, de frénésie et d'humanité, pour ne pas risquer de perdre la maîtrise de votre perso. Mais un simple coup d'œil aux têtes en 3D qui sont dans la barre de bas d'écran vous donnera une indication suffisamment claire de l'état de vos persos, pour que vous n'ayez pas à scruter en permanence toutes vos statistiques. De plus, vous serez alerté par des messages en cas d'approche de seuil critique. La hiérarchie des blessures vampirique (normales, fatales et aggravées) sera également respectée. Mais quelques détails changent par rapport aux règles d'origine. Exemple : pour tuer un vampire, il vous faudra le décapiter. Autre exemple : pour maîtriser votre frénésie, vous développerez quelques disciplines nouvelles, telles la possibilité de vous calmer ou celle de la jeter sur un ennemi.



Reportage

PAR PETE BOULE

Noël approche. Lara aussi. Pour la quatrième fois, elle va envahir les rayons des grandes surfaces, les consoles des consoleux, les esprits des écoliers, les agences publicitaires, et tenter de squatter l'intérieur de nos PC. Allez, viens Lara, je suis ton homme !











C'est pas vraiment une surprise en soi qu'il y ait un Tomb Raider IV. Mais qu'il arrive si vite après le troisième opus des aventures de Lara, ça soulève pas mal d'interrogations. Quand on voit le résultat de Tomb Raider III, on est en droit d'avoir un peu la trouille. Pour rassurer les esprits, sachez que le développement de Tomb Raider IV a commencé alors que celui du triste troisième n'était pas encore terminé. La question du temps consacré au travail sur le quatrième volet ayant été abordée, et les esprits pragmatiques ayant été rassurés, qu'en est-il du reste ?

LIFTING

Dans Tomb Raider IV, il ne sera plus question de bouffer du kilomètre, et les pièges à la con du genre « pas vu, pas pris » ont été soigneusement gommés. À l'instar du premier et du second épisode, il sera peut-être possible, au joueur moyen, de terminer le jeu sans faire crever stupidement une seule fois l'aventureuse donzèle. Core Design ne cache pas son intention de revenir sur les bases mêmes du premier épisode de Tomb Raider. Fini donc les déambulations dans des couloirs interminables, les recherches du bon millier d'interrupteurs planqués de-ci, de-là, aux extrêmes d'un tableau gigantesque, et les massacres d'agents fédéraux, ou encore de membres de sectes aux mœurs perverties (pour peu que manger une pizza en Italie fasse partie des mœurs en question). On se dirigera à nouveau vers des explorations de lieux aux proportions plus humaines, avec des interrupteurs à l'existence un peu plus justifiée, et peuplés de créatures sauvages ou fantastiques. Évidemment, pour les plus bourrins d'entre nous, il y aura toujours un ou deux candidats humains prêts à se faire allumer sous un feu nourri.
Mais là où Core Design reviendra à l'esprit du premier épisode, c'est en écrivant le scénario avant de créer les niveaux du jeu. Ça, c'est une bonne nouvelle.

TECHNIQUEMENT PARLANT

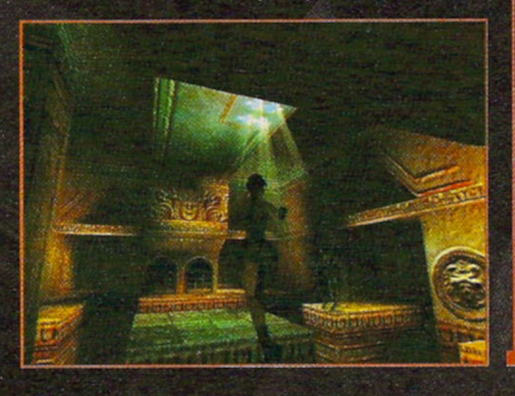
Commençons par le principal : Lara. Elle ressemblera de plus en plus à une pin-up. Elle

Tomb Raider IV :



Exemple de mise en place de l'éclairage dynamique au milieu d'une pièce. Centre de l'éclairage, couleur, intensité, rayon, tout y est !

pourra faire quelques nouveaux gestes, comme saisir une corde, défoncer une porte, ou encore tourner dans les coins alors qu'elle est suspendue dans le vide. Bon, ça, c'est un minimum.
Comme les niveaux du jeu auront la même base pour la PlayStation et les PC, les changements du moteur restent subtils. Cependant, nombre de ces améliorations contribueront à donner à Tomb Raider IV une ambiance et un gameplay aussi souples qu'agréables. Ainsi, les textures auront été affinées, tout comme les décors, et le mobilier avec par la même occasion. Tout cela contribuera donc à donner un environnement plus « organique » à l'ensemble. Se servir d'une arme sur les murs des édifices devrait laisser des traces. De plus, il y aura du nouveau dans la gestion des éclairages. On aura droit à des cieux qui bougent, un peu comme dans Unreal, et à un éclairage dynamique, dans le sens où les sources de lumière seront dirigées en intensité, direction et couleurs. De fait, on verra des zones plus ou moins obscurcies ou éclairées, suivant les besoins et les circonstances offertes par le jeu.
À propos des flingues, seule l'arbalète fera une apparition remarquée : non seulement elle aura une utilité létale, mais en plus elle servira à déclencher une bonne quantité de leviers, interrupteurs et autres mécanismes rencontrés au hasard d'une falaise (parce qu'évidemment, dans le cas où on aura besoin de l'arbalète dans ces circonstances, le levier visé sera le plus inaccessible possible). Tiens, à propos d'armes, il sera possible de sniper, ainsi que d'améliorer l'arsenal, en couplant, par exemple, une lampe torche avec un fusil à pompe. L'Intelligence



Artificielle des ennemis ne sera pas en reste. Non seulement on rencontrera plusieurs types d'ennemis qui ne pourront pas s'encaisser en même temps - nous laissant alors découvrir une baston pittoresque entre enfoirés. Mais en plus, lorsqu'on en croisera plusieurs du même type en même temps, ils se mettront à élaborer des tactiques pour mieux baiser la petite Lara (c'est du sens figuré, bien entendu), en se mettant en embuscade, par exemple. Dans certains cas, il faudra même se servir de l'environnement pour se débarrasser des indésirables. Une autre petite nouveauté a été apportée en ce qui concerne la gestion des combats, puisque Lara ne visera plus automatiquement une cible qui est dans son dos. Pour bien faire, elle devra tourner la tête en direction de la cible qu'elle cherche à atteindre. Du coup, en cas de conflit contre plusieurs ennemis, certains d'entre eux, placés hors de ligne de mire, en profiteront pour s'approcher de l'héroïne, et ainsi viser sa natte pour lui couper la gorge.

L'AVENTURE, C'EST L'AVENTURE

Tout le jeu se déroulera en Égypte. C'est comme ça, et c'est pas plus mal, dans la mesure où, à force de trop s'éparpiller dans le volet précédent, le joueur avait vite l'impression de se faire chier. Le jeu se voudra donc plus linéaire, puisque l'intrigue sera centralisée autour de l'Égypte antique et de sa mythologie. Le principe est simple : mettre la pression sur le joueur dans des niveaux peut-être plus petits, mais dont les énigmes seront inévitables.
L'histoire commencera au moment où Lara a la bonne idée de prendre une amulette qui avait le mérite de garder un dieu égyptien endormi. Le dieu en question, c'est Seth, et il sera tellement ravi d'être libéré qu'il se fera une joie de raser la planète. Il faudra donc que Lara retrouve le frère de Seth, Horus, de manière à ce qu'il y ait une vaste explication de famille permettant à Horus de fermer d'une manière définitive le claque-merde de Seth.
En attendant, le pouvoir de Seth s'approchera de la Terre, et on verra des phénomènes rigolos se produire, comme les morts qui sortent de leurs tombes, et les scorpions qui grossissent un grand coup.
Lara est aidée par un Français, Jean-Yves, qui lui donnera pas mal d'indices pour la bonne continuation de l'histoire. Elle peut consulter ses notes, puisqu'au fur et à mesure de sa progression, elle prend en compte de précieux indices lui permettant de résoudre nombre des énigmes rencontrées.
Lara visitera pas mal de sites archéologiques connus, et aura même à se déplacer au Caire pour glaner des informations. Chacun des lieux visités sera relié par des séquences de jeux propres aux déplacements de Lara. On aura donc des niveaux de jeu se déroulant aux commandes d'un side-car, ou encore dans les voitures d'un train roulant en plein désert.







Quelques-uns des nouveaux mouvements que Lara pourra faire. Défoncer une porte, monter à une corde, et s'y balancer. Les niveaux devraient s'en trouver considérablement enrichis.

EN ATTENDANT

Tout ça c'est bien joli, mais l'air de rien on attend patiemment de voir. Là où Lara se fait attendre, c'est qu'on se demande tous si elle saura se renouveler, et retrouver avec succès tout le souffle de l'aventure qu'elle a su nous faire partager lors du premier Tomb Raider. Rendez-vous donc au test : Lara, on t'attend au tournant.

Pete Boule

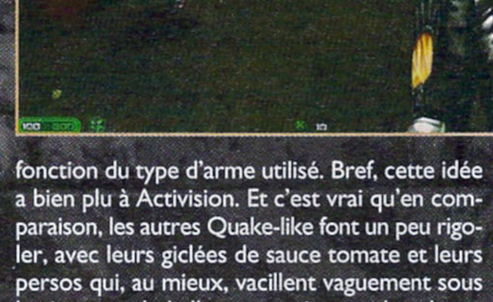
GENRE : AVENTURE
EDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : CORE DESIGN
SORTIE PRÉVUE : LE 20 NOVEMBRE 99... ET PAS AVANT

the Final Revelation

PAR WANDA

Soldier of Fortune est un magazine américain pour mercenaires. En fait, c'est LE magazine des mercenaires du monde entier. Puisqu'on parle de ça, j'en profite pour fourguer un ou deux trucs : VENDS MIG-21 TROUVÉ DANS JARDIN, ÉTAT PRESQUE NEUF. VENDS AUSSI OGIVES NUCLÉAIRES JAMAIS SERVI ET UNIFORMES ÉTRANGERS TAILLE 42. VENDS ÉGALEMENT JARDIN. ÉCRIRE WANDA@JOYSTICK.FR.

La première fois que Raven Software est venu présenter son jeu à Activision, il ressemblait très peu à ce que j'ai vu le mois dernier. D'abord, il ne s'appelait pas Soldier of Fortune (SOF pour les intimes) : il portait un vulgaire nom de code, un truc délicat du genre Total Chaos ou Search'n Kill. Ensuite, ce n'était qu'un Quake-like de plus. Enfin, quand même pas si banal que ça puisqu'il était déjà prévu que les personnages aient un comportement ultra-réaliste, notamment pour les ennemis - c'est le plus spectaculaire - dont les animations varient du tout au tout en fonction de la partie du corps touchée. Sur la base du moteur de Quake II - ben oui, ça fait quand même un bout de temps qu'ils bossent sur leur jeu, les coyotes de Raven - ils ont mis au point un système d'animation de leurs personnages (le système GHOUL) qui découpe chaque corps en 26 parties distinctes. Techniquement, leur système n'a rien de révolutionnaire : les différentes zones sont définies comme autant de petits blocs de polygones qui s'articulent entre eux, et dont chacun possède sa propre animation bien gore. Un peu comme dans Quake III, quoi. Sauf qu'avec leur trois malheureux blocs, les persos de Quake III font vraiment pitié à côté de ceux de SOF. Ici, quand vous tirez sur un ennemi, le résultat est plus que réaliste. Si vous touchez la main, il lâche son arme. Si vous shootez dans une jambe, il se met à boiter et cherche à s'enfuir, quitte à ramper sur le sol si vous l'avez trop amoché. Et si vous visez un point vital, il ne se relève pas. Les dégâts varient également en



fonction du type d'arme utilisé. Bref, cette idée a bien plu à Activision. Et c'est vrai qu'en comparaison, les autres Quake-like font un peu rigoler, avec leurs giclées de sauce tomate et leurs persos qui, au mieux, vacillent vaguement sous les impacts de balles et continuent de galoper après s'être pris un coup dans la tête.

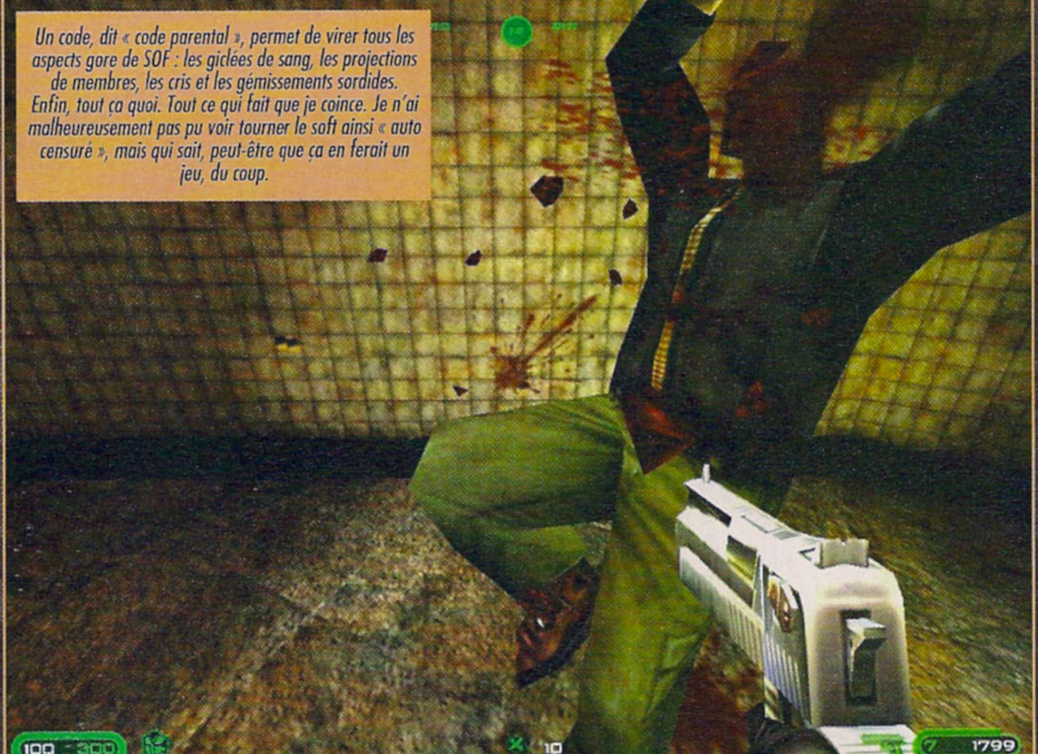
PACTE AVEC LE DIABLE

Le réalisme étant ce qui faisait l'originalité et l'intérêt de ce projet, Activision a donc conseillé à Raven de foncer dans cette direction, tant au niveau des blessures infligées que des armes. Jusqu'ici, on peut difficilement leur en vouloir, hein ? On a tous plus ou moins rêvé de ça un jour ou l'autre. Seulement voilà... De là à nous faire entrer dans la peau d'un vrai tueur, il n'y avait qu'un pas. De là à imaginer que ce tueur serait un mercenaire (bien pratique pour des missions variées), il n'y en avait qu'un autre. De là à s'associer au magazine Soldier of For-

Soldier of F







Un code, dit « code parental », permet de virer tous les aspects gore de SOF : les giclées de sang, les projections de membres, les cris et les gémissements sordides. Enfin, tout ça quoi. Tout ce qui fait que je coince. Je n'ai malheureusement pas pu voir tourner le soft ainsi « auto censuré », mais qui sait, peut-être que ça en ferait un jeu, du coup.

tune, il n'y en avait qu'un dernier. Ah, mais en voilà une idée qu'elle est bonne ! Avec une telle licence, les développeurs ont eu sous la main tout un tas d'experts en coups tordus, vraies armes, et en gens vraiment tués, qui ont pu leur apporter de précieux conseils dans l'art de supprimer son prochain. Et hop ! Voilà comment, à vouloir trop bien faire, nos braves développeurs se sont embarqués dans une histoire dont ils ne mesuraient certainement pas l'impact final. Car il ne faut pas se leurrer. Ce magazine - dont certains connaissent peut-être la version belge - cristallise pas mal de choses assez détestables : la mort comme bizness, la compromission, la manipulation, la loi du plus fort, le chaos, une société où les individus ne sont rien face à des organisations qui se jouent des lois... Si vous avez aimé The Matrix, si vous détestez Billou, vous voyez forcément ce que je veux dire, hum ? Dans Soldier of Fortune on trouve de célèbres annonces de recrutement. Un coup d'état à organiser ? Une révolte à réprimer ?

BONNE VOLONTÉ ÉVIDENTE

Et tout ceci nous mène à une question fondamentale : est-ce que Soldier of Fortune peut être considéré comme un bon jeu ? Pfff, mais pourquoi est-ce qu'il faut que ça tombe sur moi, ce genre de questions ? Enfin bon, essayons quand même de répondre. A priori, tout a été fait pour que ce soit un bon jeu : moteur 3D chiadé (celui de Quake II super amélioré, notamment pour le jeu en réseau), scénarios et environnements variés (26 niveaux répartis sur une dizaine de grosses missions : New-York, Kossovo, Irak, Sibérie, Japon...), vraie histoire - une fois n'est pas coutume - de « gentil mercenaire » employé par le gouvernement ricain contre une « méchante organisation terroriste mondiale », présence d'éléments neutres qu'il faut épargner (au-delà d'un certain pourcentage -sic- de civils tués, la mission est loupée), arsenal complet du parfait petit mercenaire en goguette (12 armes au total, avec deux modes de tir chacune), univers assez riche (plus d'une centaine de skins différentes, objets interactifs, caméras de sécurité, etc.), musiques dynamiques, trouvailles de gameplay plutôt sympas (se pencher pour n'avoir que la tête qui dépasse quand on explore un nouveau secteur, changer son arme de main, balancer des grenades aveuglantes, pousser des mecs hors d'un train...). Bref, y'a pas à dire, ils n'ont pas ménagé leurs efforts, les p'tits gars de chez Raven. Mais, et c'est là que le bât blesse, ils sont allés tellement loin dans le réalisme que SOF est complètement dépourvu de second degré. On ne joue plus à faire semblant : on simule vraiment. Alors, simuler une course de 'oitures ou un jeu de foot, pourquoi pas, si on aime conduire ou marquer des buts et qu'on n'en a pas l'occasion dans la vraie vie. Mais simuler des meurtres, non. Indépendamment du fait que c'est super illégal, je n'ai absolument aucune envie de tuer des vrais gens. Même pas Bob Arctor quand il fait tout pour.



RÉSULTAT HYPER MALSAIN

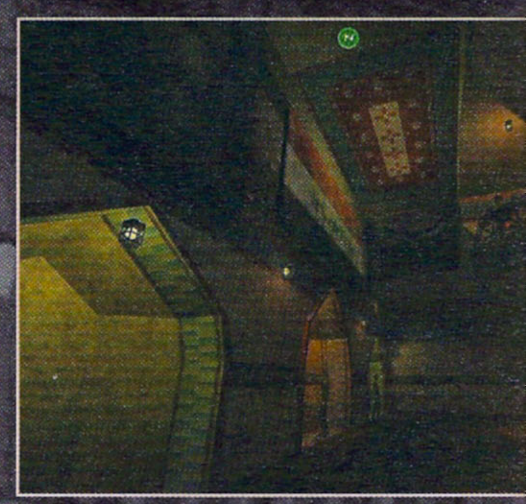
Dès le premier coup d'œil, SOF m'a mise mal à l'aise. Et pourtant, je ne suis pas la dernière quand il s'agit de dégommer du polygone en réseau. Mais là, pour la première fois, j'ai vraiment été choquée. Même Kingpin, que je suis allée voir en mai dernier chez Xatrix, ne m'avait pas fait cet effet. Kingpin, ce n'est pas exactement ce qu'on pourrait appeler un jeu délicat. Buter des innocents pour récupérer 4 malheureux dollars, c'est même limite acceptable. Mais même si le contexte est assez réaliste, il s'agit avant tout d'une fiction. Et ça fait toute la différence. Dans SOF, malgré l'alibi du « gentil mercenaire », on a trop l'impression

ortune

GENRE : SIMULATION DE MERCENAIRE
EDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : RAVEN SOFTWARE, ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : NOEL 99
CONFIG. : CARTE 3D OBLIGATOIRE (TnT RECOMMANDÉE)
WEB : WWW.RAVENSOFT.COM

Soldier of Fortune


Toujours pour donner dans le réalisme, vous ne trouverez pas des medikits qui traînent dans tous les coins. Pour rester en vie, il ne vous faudra compter que sur votre prudence, votre habileté, et votre combinaison pare-balles.

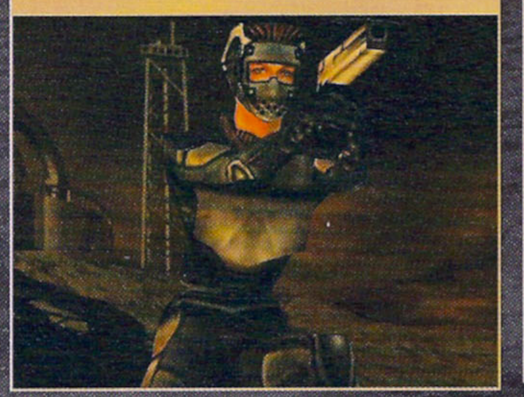



Matez le visage poupin de Ken Hoekstra, le producteur de SOF. Je suis sûre qu'il ne ferait pas de mal à une mouche. Et pourtant...



de tuer des vrais gens. Les mecs bougent, crient et sont mutilés comme des vrais, et ça n'a rien de drôle. Et puis, il y a une foule de petits détails qui sont venus accentuer mon malaise. Après avoir égorgé quelqu'un, vous essuyez la lame de votre couteau et vous voyez tomber les gouttes de sang. Sordide. Quand vous tirez sur une personne avec une arme à longue portée, le zoom se fige pendant 3 secondes, un peu comme dans Thief. Sauf qu'ici, c'est après l'impact que le zoom se fige, de façon à ce que vous voyiez bien le bout de tête qui explose dans une gerbe de sang et de cervelle. Malsain. Quand vous shootez plusieurs fois dans le pied de quelqu'un, vous le voyez sauter frénétiquement, dans une sorte de danse macabre. Lugubre. Malgré le fait qu'il vous faille épargner les civils, vous avez quand même droit à une marge d'erreur. Intolérable. Allez, un dernier détail qui tue : lors de cette présentation, j'étais dans le même groupe qu'une bande de journalistes allemands. Je ne sais pas si vous êtes au courant, mais en Allemagne, on ne joue pas aux mêmes jeux que chez nous. Comme leur loi interdit de montrer du sang et de tuer des humains, les développeurs sont obligés de faire une version spécialement pour eux - quand ils daignent la faire - où le sang est remplacé par une gelée verte, et les humains par des robots. Bref, inutile de vous décrire le degré de frustration des joueurs allemands... Eh bien devant SOF, ils léchaient quasiment l'écran. Pas net, moi je dis. Bref, SOF nous propose de perpétrer des actions qui ne nous plaisent fondamentalement pas. Mais honnêtement, pouvait-il en être autrement avec un tel nom ?


Mission en Sibérie.


Mission je ne sais où (je n'ai pas vu ce niveau). Rien ne nous empêche de la tuer, mais avouez que ce serait dommage de la mutiler.

MERCENAIRE CONSULTANT

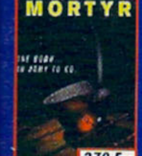
John F. Mullins a l'air d'un charmant papy qui aime jouer aux cartes avec ses copains de bistrot. Mais on aurait tort de se fier à sa barbe grisonnante et à son air bonhomme : Papy Mullins a peut-être tué dans sa vie plus d'êtres humains que vous de fourmis. Après avoir passé la bagatelle de 21 ans dans l'armée, dont 19 ans dans les Forces Spéciales, il a passé quelques années à vendre ses services en tant que mercenaire. Durant sa période militaire, Papy Mullins est allé plusieurs fois au Vietnam, avant de devenir officier des Opérations Spéciales en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique, en Amérique Centrale et en Amérique du Sud. Protection de VIP, récupération d'actifs, négociation d'otages, sauvetages, intelligence, direction d'opérations à risques... Papy Mullins a tout fait. Il a ramené pas mal de blessures, ainsi que d'impressionnantes médailles pour hauts faits militaires (une Silver Star, une Bronze Star et quelques Purple Hearts). Depuis quelques années, il se contente de créer des écoles d'entraînement militaire, d'écrire des romans et des articles, de produire des séries télé... La routine, quoi. C'est donc à ses moments perdus qu'il a également joué les conseillers auprès des développeurs de Raven. Ainsi, le héros de SOF porte son nom.





5 ANS D'EXPERIENCE — NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

CYBERVISION VOUS DONNE LE DROIT A L'ERREUR !
ACHETEZ SANS RISQUE : TESTEZ LES NOUVEAUTES, SI VOUS ETES DEÇUS, NOUS VOUS LES REPRENONS
MODALITES DE REPRISE EN MAGASIN


MORTYR VO — 379 Frs


SYSTEM SHOCK 2 VO — 399 Frs


MIG ALLEY VO — 399 Frs


COMMAND & CONQUER 2 VO — 399 Frs


REVENANT VF — 369 Frs


DRIVER VF — 369 Frs


JAGGED ALLIANCE 2 VO — 399 Frs


KINGPIN VF — 369 Frs

SHADOW COMPANY VF — 369 Frs

AUTRES NOUVEAUTÉS :
- Shadowman VF 369 F
- Unreal Tournament VO 399 F
- Drakan VO 379 F
- Pharaon VF 369 F

ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :

37 rue de Lappe 75011 PARIS
Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
M° 4 Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30

REVENDEURS : CONTACTEZ-NOUS
Bénéficiez des meilleurs tarifs grâce à notre centrale d'achat : Toutes les nouveautés VF/VO. Le spécialiste du CD-ROM PC et MAC met sa compétence à votre service.
OUVREZ UNE BOUTIQUE DANS VOTRE VILLE
Bénéficiez de l'expérience d'une enseigne spécialiste du jeu sur CD-ROM depuis 5 ans.
Tél. 01 43 14 04 49 - Fax : 01 49 29 02 19 Contact : ERIC

ONLINE


EVERQUEST VO — 499 Frs


ULTIMA ONLINE VF — 299 Frs

SIMULATION


FLY! PC VF — 369 Frs


F22 LIGHTNING 3 VF — 369 Frs

JOYSTICKS



MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK + URBAN ASSAULT GRATUIT — ~~990 Frs~~ 890 Frs


SAÏTEK CYBORG 3D STICK — 399 Frs


SAÏTEK X36 — 949 Frs

POUR L'ACHAT D'UN JOYSTICK, LE JEU TUNNEL B1 OFFERT !

ADD-ON


WAGES OF SIN (ADD-ON SIN) VO — 199 Frs


THE NIGHTMARE LEVELS (ADD-ON BLOOD 2) VO — 199 Frs


GTA LONDON VF — 169 Frs

La Légende de l'Ile Perdue (ADD-ON BALDUR'S) VO/VF — 199 Frs

JEUX DE ROLE


DARKSTONE VF — 369 Frs


THE WIZARDRY ARCHIVES VO — 399 Frs

ALIEN VS PREDATOR* VF — 369 Frs


DUNGEON KEEPER 2* VF — 369 Frs


CARMAGEDDON 2* VO — 349 Frs

* JEUX DÉCONSEILLÉS AUX - DE 16 ANS

AUTRES JEUX PC :

- ...s of Might & Magic 3 VF ..... 349 Frs
- ...n & Dangerous VF ..... 369 Frs
- ...st VF ..... 369 Frs
- ...iques de la Lune Noire VF . 369 Frs
- ...'s Gate VF ..... 299 Frs
- Mech Warrior 3 VF ..... 299 Frs
- Total Annihilation Kingdoms VF .. 369 Frs
- Braveheart VF ..... 369 Frs
- Descent 3 VF ..... 369 Frs
- Heavy Gear 2 VF ..... 369 Frs
- Half Life + Team Fortress ..... 349 Frs
- Midtown Madness VF ..... 299 Frs
- Lands of Lore 3 VF ..... 369 Frs
- Resident Evil 2 VF ..... 349 Frs
- Sim City 3000 VF ..... 369 Frs
- L'Entraineur 3 VF ..... 349 Frs
- Virtual Springfield VO ..... 299 Frs
- Red Guard VO ..... 399 Frs
- Quest for Glory 5 VF ..... 349 Frs
- Return to Krondor VF ..... 369 Frs
- Chessmaster 6000 VF ..... 299 Frs
- Tomb Raider 3 VF PROMO ..... 299 Frs
- L'Amerzone VF ..... 369 Frs



SITE INTERNET : http://www.cybervision-info.com

MAC


AGE OF EMPIRES VO — 449 Frs


ALIEN VS PREDATOR VO — 429 Frs


SIM CITY 3000 VF — 399 Frs

FLY! MAC VO — 449 Frs

AUTRES TITRES MAC :
- Quake 2 NF ..... 349 Frs
- Civilization Call to Power VO . 429 Frs
- Falcon 4.0 VO ..... 499 Frs
- Starcraft NF ..... 349 Frs
- Quest for Glory 5 VF ... 369 Frs
- Brood Wars NF ..... 249 Frs
- Carmageddon 2 VO ... 399 Frs

AUTRES TITRES MAC : TÉL !!



POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM :


Le jeu PRISONER OF ICE + La BD INTEGRALE (valeur : 79 Frs) OU ENCYCLOPEDIE CHAMPION D'EUROPE (valeur : 55 Frs)


(Dans la limite des stocks disponibles)

...ent à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant." LES PRIX SONT DONNÉS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

...... Prénom ......
...e ......
......
Postal ...... Ville ......
...ent par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍
_/_/_/_ Date d'exp. _/_ Signature :

PRODUIT(S)	PRIX
☒ ENVOI COLISSIMO SUIVI (Livraison sous 48 H)	+ 45 Frs
Pour 2 jeux achetés : ❒ Prisoner of Ice OU ❒ Descent	CADEAU !
TOTAL	

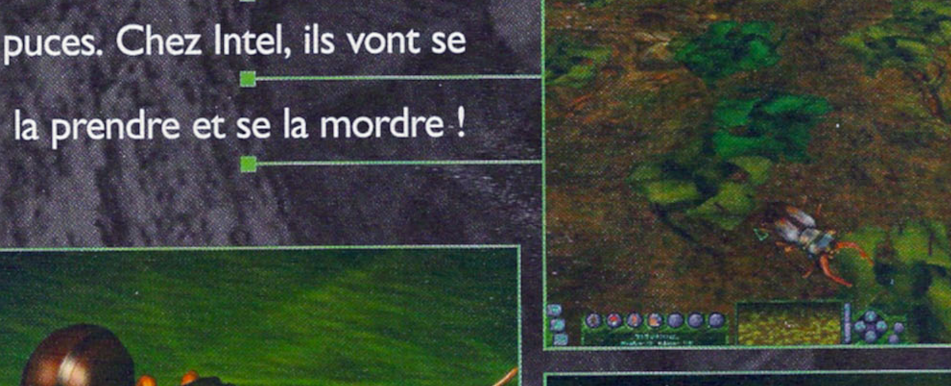
JOYSTICK

Reportage

PAR PETE BOULE

C'est fantastique, une fourmi. Ça vit en société, ça fait travailler des ouvriers sans droit de grève, ça fait des guerres par soldats interposés, et ça trait les puces. Chez Intel, ils vont se la prendre et se la mordre !









Fourmis

Il y a déjà près de huit mois qu'on vous en parlait, l'adaptation de l'œuvre de Bernard Werber « Les Fourmis » ne devrait pas tarder à sortir sur nos petits écrans. Pour contenter les fans de ce roman, l'auteur lui-même a participé à la réalisation du produit de Microïds, et l'ensemble devrait sortir au mois de novembre 1999. Inutile de s'attendre à un jeu d'aventure proprement dit. Bien que l'ouvrage de Werber soit très romancé, il s'agira là d'un jeu de stratégie temps réel et entièrement en 3D, dans lequel on devra gérer les ressources de la fourmilière, véritable héroïne du livre.

INTELLIGENCE COLLECTIVE

Pour commencer, on devra s'accoutumer à l'intelligence collective qui régit la colonie. On ne pourra que donner des ordres à un groupe d'une dizaine de fourmis à la fois, et bien les gérer permettra de constituer de véritables colonnes armées. La colonie aura toute une quantité d'espèces de fourmis différentes, toutes spécialisées, et toutes régies de la même manière. Ainsi, on aura droit à des fourmis guerrières, des fourmis de reconnaissance, des ouvrières, des lance-acide formique, ou encore des






La végétation revêtira une importance capitale. Elle sera source de vivres et de matériaux de construction. En plus, en mettre autant que possible, c'est toujours plus joli et relaxant.



concierges qui, grâce à leur grandes têtes, peuvent fermer et interdire l'accès aux galeries de la fourmilière.
Le comportement de toutes les créatures est étudié selon plusieurs critères communs. Il s'agit de la faim et du stress. Plus l'insecte sera stressé, plus il sera sur la défensive, tandis que s'il crève un tant soit peu de faim, il ne se privera pas d'improviser un casse-dalle avec les troupes de la colonie. Toute une série de prédateurs et de proies sera mise à la disposition du jeu, dans des zones de chasse que l'Intelligence Artificielle se permettra de gérer, en y envoyant automatiquement des ouvrières, si par exemple il y a à manger. Pour connaître la région explorée, on sera vivement invité à envoyer régulièrement des troupes pour avoir des nouvelles fraîches. Une grande originalité réside dans le fait que l'I.A. pourra être stoppée au besoin par le joueur, en interdisant des zones de chasse d'une manière momentanée, pour pouvoir compter sur des ressources plus grandes d'une saison à l'autre.
Toujours en respectant la loi de territorialité propre à la chaîne alimentaire, les reconnaissances et les troupes de surveillance seront déployées selon des zones définies par le joueur. Le jeu fera non seulement la part belle à la gestion des ressources, mais aussi à celle du territoire.

L'ORDRE NATUREL DES CHOSES

Tout le jeu sera basé sur une observation méticuleuse des fourmis et de leur environnement. Vous n'aurez qu'à observer la pagaille que met une malheureuse averse dans les rangs de l'armée conquérante de rousses, ou encore des naines, l'envahisseur par excellence de votre territoire. L'action dure pendant plusieurs années, à raison de trois saisons par année. En effet, en hiver, les fourmis dorment, et donc il n'est pas une seule fois question de les faire travailler durant cette saison. Vous pourrez vérifier : en dessous de treize degrés centigrades, elles ne foutent plus rien. Chacune des saisons durera environ 3/4 d'heure de jeu, ce qui laisse présager une bonne durée de vie.
Pour continuer avec le souci de la restitution de ce petit univers, les prédateurs et les proies ne seront pas en reste. Hormis la présence des ennemis héréditaires que sont les fourmis naines, il y aura des chasseurs solitaires comme les araignées, ou les mantes religieuses, les tribus concurrentes comme les abeilles sauvages ou les guêpes, ou carrément les inexorables, ces créatures contre lesquelles on ne peut rien faire, à part amortir les dégâts. Des monstres géants comme les lézards ou les grenouilles feront également des ravages.
Enfin, cerise sur le gâteau, mais néanmoins cerise indispensable, toute une partie souterraine sera mise à la disposition du joueur. Il s'agira tout bêtement de gérer la fourmilière elle-même. Ainsi, il faudra construire des salles dédiées à une fonction particulière, que ce soit la chambre de la reine, au plus profond des entrailles de la colonie, protégée par une garde prétorienne, ou les salles de stocks de nourriture, que l'on doit tenir bien au frais, ou bien encore tout le réseau de couloirs lui-même ; ensemble stratégique reliant chacune des salles entre elles. Pour bien faire, il faudra bien sûr entretenir l'ensemble, sans quoi les conséquences seront désastreuses, puisque la fourmilière pourrira de l'intérieur.


Toute une documentation aura été mise à contribution pour modéliser les insectes, véritables acteurs d'une fresque minuscule.

AU RAS DU SOL

Tout cela se passera quelque part dans une forêt de France, dans des territoires bien définis, et dans lesquels chacun des dangers, et chacune des ressources aura une importance capitale. Non content de passer un bon moment derrière son ordinateur, on pourra par la même occasion s'instruire un grand coup sur ces bestioles. Enfin, la fantaisie elle-même sera un tant soit peu au rendez-vous, car dans le combat qui les oppose à leurs concurrentes et ennemies, les fourmis rousses, celles qui seront à la disposition du joueur, pourront se lancer dans l'élevage intensif de coléoptères, leur permettant ainsi de créer les premières unités armées aéroportées de l'histoire des insectes.
Pour en finir avec les plaisirs que nous apportera ce jeu, on pourra toujours faire des parties en réseau, à raison de huit fourmilières concurrentes en même temps. En plus, ce sera joli tout plein.

GENRE : STRATÉGIE FOURMILIERE
ÉDITEUR : MICROIDS
DÉVELOPPEUR : MICROIDS
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 99



AGE OF EMPIRES II N'A PAS ATTENDU LES GRANDS FROIDS D'HIVER POUR ARRIVER. MAIS ATTENTION, CE BÊTA-TEST NE SIGNIFIE PAS FORCÉMENT QUE LE TEST SERA LÀ LE MOIS PROCHAIN. ALORS CROISONS LES DOIGTS EN ESPÉRANT TRÈS FORT.





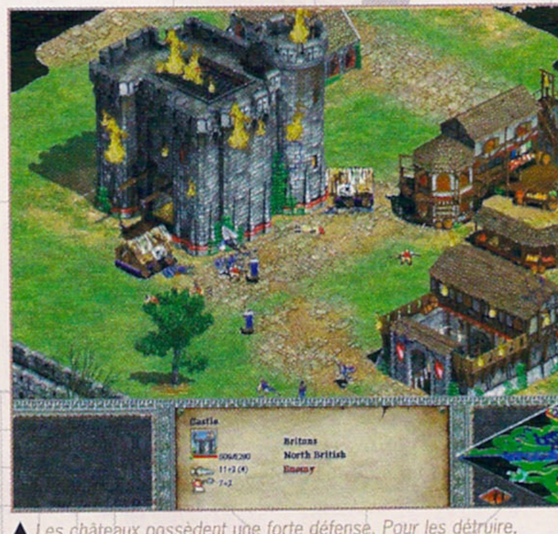
Age of Empires II The Age of Kings

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	STRATÉGIE
ÉDITEUR	MICROSOFT
DÉVELOPPEUR	ENSEMBLE STUDIOS
SORTIE PRÉVUE	OCTOBRE 99

Allez hop ! ma main agrippe Age of Empires II comme si ma vie en dépendait. Pour vous, ce ne sont que des détails accessoires, vous vous foutez des efforts que j'ai dû faire pour réussir à récupérer AoE II. Et les bancs de piranhas fendant les eaux sombres du parking, les chausse-trappes disséminées dans le couloir, les plantes carnivores planquées sur les étagères, prêtes à happer la main imprudente... on ne vous en parle jamais, de ça. C'est notre rôle de nous taire et de subir. Retenez la bave qui coule au coin de votre lèvre et écoutez bien les grandes nouveautés que va nous amener le prochain AoE.

Être roi et survivre

Le principe de jeu ne changera pas beaucoup, plus que jamais stratégique. Vous retrouverez les quatre ressources de base : le bois, l'or, la pierre et la nourriture. Le but sera toujours d'éliminer vos adversaires ou de suivre les missions éditées par les quatre campagnes (un éditeur vous permettra de créer les vôtres). Désormais, il existe des moyens supplémentaires pour parvenir aux buts que vous vous êtes fixés. Le grand changement de AoE II sera la présence de rois. Fini d'agir comme un dieu tout puissant anonyme, vous allez être représenté sur le plateau de la partie par un homme. Un mode spécial vous permettra de vous livrer à la chasse au monarque : le mode régicide. Rien que



▲ *Les châteaux possèdent une forte défense. Pour les détruire, vous aurez intérêt à utiliser le maximum de machines de guerre.*

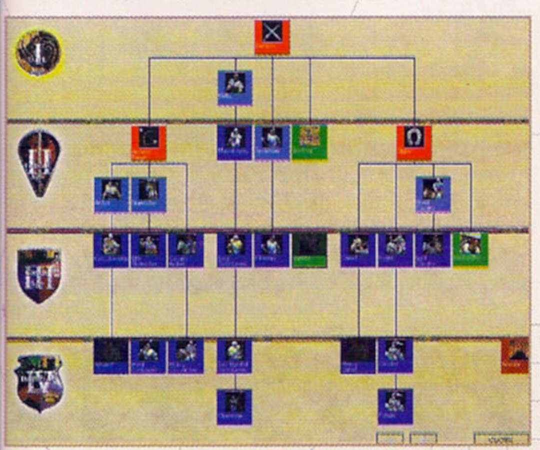




ce mot me donne déjà des frissons de plaisir. Celui qui tuera le roi adverse le premier, gagnera la partie. Je vous vois déjà paniqué. Mais comment faire pour le protéger ? Arrêtez d'angoisser car tout a été prévu. À nouveau roi, nouveau bâtiment. Un monarque ne se contente pas d'une cahute comme son peuple. Pour se faire respecter, il lui faut bien un château avec des tours, des mâchicoulis et un donjon. Le château pourvoira ainsi à la défense de son seigneur en l'hébergeant. Mais qui dit « château » dit « engins de siège ». Vous arriverez peut-être à contrer les attaques de l'adversaire, en y installant une garnison. Signalons un autre ajout à AoE : la possibilité de mettre en garnison des unités, un moyen bien pratique de défendre ses bâtiments isolés. Votre petite tour, qui dans le passé se faisait allumer alors que vous épuisiez vos hommes à la défendre, permettra de garder à l'abri ces mêmes hommes, de les soigner et de rendre plus redoutables ses défenses. Les bâtiments produisant des unités et servant à la défense de votre village pourront posséder chacun une garnison. Votre hôtel de ville aura en plus une fonction spéciale comme le château. Au cours d'une attaque, vos paysans s'éparpilleront aux quatre coins de la cité pour fuir les soldats ennemis. À vous de vite sonner le tocsin et de les réunir dans le centre de votre village. Il sera ainsi plus aisé de les défendre.

Le treize, fatidique ?

De nouvelles civilisations apparaîtront, remplaçant des anciennes. En tout, treize d'entre elles devraient satisfaire toutes vos envie d'exotisme. Exit les Romains, les Égyptiens et leurs contemporains. AoE II évoluera à une autre époque que les leurs. Les campagnes vous feront suivre des guerres historiques. Vous verrez les Mongols déferler sur l'Asie avec Genghis Khan, Jeanne d'Arc défendre la France contre l'ardeur des Anglais, les Sarrasins lutter contre les croisés et Barbarossa se tailler un empire à sa mesure. En bataillant à droite, à gauche vous apprendrez des morceaux d'histoires que vous n'avez jamais réussi à retenir au collège. Quatre ères permettront d'évoluer de l'âge sombre à l'âge impérial, avec comme conséquences des changements de graphisme et des révolutions techniques différentes du précédent jeu. Vous retrouverez l'ensemble des anciens bâtiments, avec quelques nouveaux comme le château ou la herse ; mais les évolutions seront réorganisées. Bien sûr, certaines seront toujours présentes comme celle de la forge ; mais les unités, suivant la civilisation, posséderont des upgrades supplémentaires. Vos archers deviendront des arbalétriers, les fantassins manieront une épée à deux mains. De nouvelles unités s'ajouteront à vos vieilles connaissances. La caserne du second âge aura, comme précédemment, son soldat de base, mais elle produira aussi des lanciers dès le second âge. Le paysan se liera avec une paysanne travaillant aussi dur que lui.



▲ Un arbre regroupant unités, structures et connaissances intégrées au jeu vous aidera à développer votre ville sans perdre de temps.

De la beauté avant tout

Le graphisme a bien évolué. Je me souviens encore comment je m'extasiais sur les animations des cavaliers. Avec ce nouveau soft, je crois que je n'ai pas fini d'être scotchée à l'écran. Les détails des unités et des bâtiments sont superbes, les mouvements et les animations affinées. Trois résolutions (de 800x600 à 1280x1024) seront offertes pour les apprécier à leur juste valeur. Les décors se diversifieront de la même manière que les unités : forêts noires, joncs, nénuphars et canyons créeront des styles de carte diffé-



▲ Le trébuchet est un des nouveaux engins de guerre. C'est l'arme finale. Rien de plus efficace pour détruire les bâtiments. En trois boulets rouges, vous effacez un bâtiment du paysage.

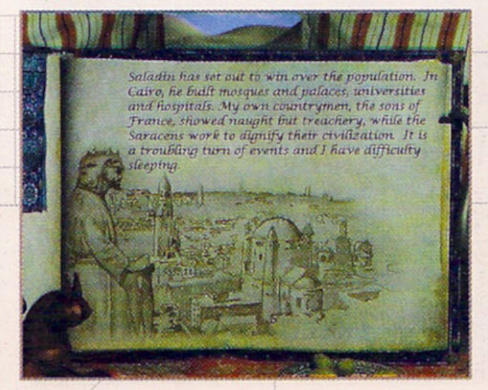


◀ De nouveaux bateaux apparaissent. Outre le bateau feu, le vaisseau de démolition vous donnera un sérieux coup de main en coulant les navires qui osent le toucher.

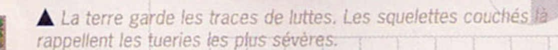


▲ La horde sauvage des mongols déferle sur la vaste steppe. Le premier objectif de Genghis Khan est de rassembler les tribus éparpillées pour la grossir avec de nouveaux cavaliers.

La présentation des missions se fait par livre interposé. Un participant aux batailles vous contera les événements du passé. ▼







▲ La terre garde les traces de luttes. Les squelettes couchés la rappellent les tueries les plus sévères.



▲ Scène bucolique : deux jeunes femmes, jupes retroussées, en train de pêcher. Il ne manque plus que les petits oiseaux pour se croire en vacances.

▲ L'encyclopédie vous donne une idée des points forts de chaque civilisation.

rents des anciens. De nouvelles bêtes roderont dans les bois et les ajoncs. Les villages changeront eux aussi. Vous pourrez les configurer pour que les structures soient à l'échelle des unités. L'ensemble gagnera sans aucun doute en harmonie. Les animations seront toujours aussi nombreuses, si ce n'est plus. Vous verrez le fermier projeter les graines qui donneront son blé. La musique sera complètement renouvelée, même si on retrouvera les sons de base. Pour le mode réseau, votre attente de la connexion sera décomptée en musique. Ce sont des petits détails, comme ça, qui font qu'on apprécie un soft plus qu'un autre. Si le graphisme change, les fonctions des bâtiment resteront les mêmes. Seul le château sera nouveau. L'interface a été améliorée, elle devrait être plus claire. Les unités cachées par un obstacle resteront visibles par transparence.

Une meilleure maniabilité

Le plus important, l'Intelligence Artificielle, a été refondue, sur tout le pathfinder. Est-ce qu'on aura encore droit aux soldats qui se coincent dans des bouts de forêts ? Aux paysans qui n'arrivent pas à se croiser correctement ? Apparemment, tous ces défaut de cheminement seront gommés. Des options permettront de donner des ordres de garde et de patrouille. Le degré de réponse à une attaque pourra être paramétré. On en aura fini de perdre des unités stupidement, parce qu'elles suivaient un pauvre keum venu chatouiller une tour de trop près. Il suffira de mettre le soldat en mode défense pour qu'il revienne à son emplacement, lorsque son attaquant s'en éloignera trop. Vos hommes ne partiront plus à l'aventure pour de longs trajets, vous définirez des points de passage pour ne pas les perdre en route. Vous les déplacerez en formation. Les raccourcis pourront toujours être utilisés pour former des groupes d'attaque. Mais vous pourrez les arranger selon vos désirs. D'habitude, les archers se faisaient laminer en moins de deux. Désormais, un type de formation spéciale existera pour que vous les entouriez d'un cordon protecteur de solides fantassins, et pourquoi pas placer parmi eux un prêtre pour qu'il les soigne en même temps. Si vous voulez regrouper les nouvelles unités produites, il vous suffira de créer un point d'émergence et elles se dirigeront toutes seules vers lui.

Attente

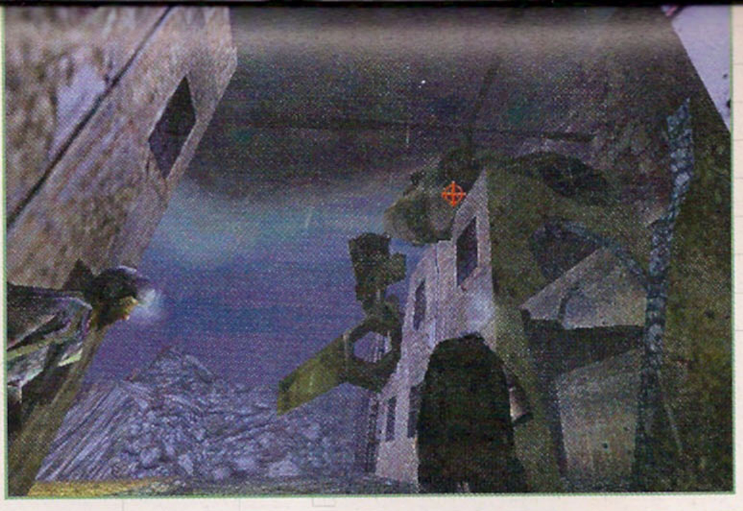
AoE II développera une nouvelle dimension économique. Le marché prendra une place beaucoup plus importante que celle qu'il possédait. Vous y produirez des chariots pour apporter des denrées aux civilisations voisines et les échanger contre de l'or. La guerre économique n'est pas loin. L'apport de produits permettra de maîtriser pacifiquement un adversaire trop militarisé. Beaucoup de changements sont donc prévus. Les plus importants seront sans aucun doute l'I.A., qui était loin d'être satisfaisante dans le premier. On nous a promis beaucoup - une Intelligence Artificielle presque humaine ? - mais la bêta-version reçue était loin d'être encore au point. Alors on attend avec impatience le test afin de savoir vraiment si AoE II sera aussi géant que ce qu'il laisse présager.

Kika

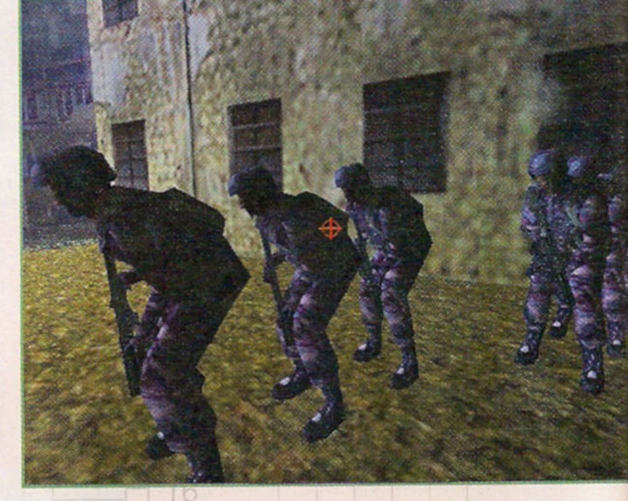


BETA VERSION

APRÈS H&D LE MOIS DERNIER, L'ARRIVÉE DES JEUX OÙ L'ON SE PREND POUR UN COMMANDO N'EN FINIT PLUS. CE MOIS-CI , RETOUR D'UNE STAR.



Rogue Spear





▲ Des light maps et des éclairages en nuit américaine sur des soldats beaux comme des dieux.





▲ Sans atteindre les sommets de Kingpin, Rogue Spear ne nous épargne pas les mares de sang.

◀ Nos copains les Serbes et leur curieux sens de la décoration.

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	SIMULATION DE COMMANDOS
ÉDITEUR	TAKE TWO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR	RED STORM ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE	OCTOBRE 99

Arc-en-ciel six

De toutes les simulations de commandos, celle qui a sans conteste remporté le plus de succès est Rainbow Six. Pourtant, ses origines modestes (une gentille boîte texane plus ou moins ouverte par Tom Clancy himself) ne laissaient pas présager à ce jeu un tel avenir. Il faut dire malgré tout qu'il est certainement le produit qui nous a donné le plus de poussées d'adrénaline l'an passé, et le plus d'émotions fortes avec des missions et des échanges de tirs menés à la vitesse de la pensée. Pourtant, l'aspect technique n'était pas renversant : un moteur à peine plus évolué que celui de Quake (premier du nom), tout juste apte à être accéléré avec une carte, des textures un rien maussades, et des effets graphiques réduits au strict minimum syndical. Heureusement, c'était sans compter sur le soin apporté au design, qui reproduit pour la première fois dans un jeu de cette sorte des intérieurs crédibles, avec des maisons et des ambassades remplies d'objets, de meubles et textures, et architecturé d'une manière vraisemblable. Les animations des hommes, la modélisation des armes et de leurs effets, donnèrent la touche finale à l'ensemble. Fort de ce succès, un add-on sortit quelque mois plus tard : Eagle Nest. Celui-ci contenait quelques missions, de durée plus ou moins longue, d'excellente facture. Mais cette fois-ci avec Rogue Spear, c'est à autre chose qu'à une simple extension que nous allons avoir affaire. En effet, sans toutefois être un Rainbow Six part 2 à proprement parler, Rogue Spear est un produit quasiment nouveau, engendré par une refonte en profondeur de l'ancien jeu, et ce dans de multiples domaines que nous allons ici passer en revue.

Beau à tuer

Tout d'abord, commençons par l'une des choses les plus évidentes : le moteur graphique. Celui-ci est tout bonnement époustouflant. Dès la première mission, on pourrait croire que l'on se ballade dans un Quake-like comme Kingpin, tant un soin particulier a été apporté aux textures. Les cartes graphiques supportées sont nombreuses et les multiples résolutions et effets se trouvent à la pelle (mip map, trilinear, particles, elles apparaissent dans l'écran dédié des options). Même si la sauce polygonale était dans cette bêta encore bien élevée, on a beaucoup plus l'impression d'évoluer dans un univers réaliste que dans un décor en carton, à l'instar du premier jeu. Ici, tout prend des couleurs, et des maps de lumières dynamiques éclairent une ville kossovare dans la première mission. Il fait froid, et des nuages de fumée sortent de la bouche des hommes au fur et à mesure qu'ils respirent. Tiens, non seulement il fait froid, mais en plus il flotte. D'ailleurs, même sans voir les gouttes, les ambiances sonores qui peuvent s'entendre à l'extérieur des buildings restituent pleinement la météo (RS exploite aussi Direct Sound 3D, pour le plus grand bonheur de ceux qui ont acheté des cartes son à 28 Kf). Résumons : des terroristes, de la pluie et du froid. Vraiment, il faut être demeuré pour vouloir envahir un tel pays. En progressant parmi les ruines de la cité, on peut admirer les effets des bombardements américains (chars encastrés dans des maisons, sous-pentes effondrés, escaliers s'arrêtant dans le vide), et quelle n'est pas ma surprise de voir à quel point les mouvements de mes hommes se sont améliorés. Par les prodiges de la motion capture, j'assiste enfin à des déplacements d'une grande fluidité et d'un naturel à peu près inégalé. En effet, les développeurs ont doté les personnages de Rogue Spear de nombreux mouvements (quatre cents au total) tous plus naturels les uns que les autres. Le fait de voir les hommes marcher en canard est tout bonnement bluffant (pour les canards), mais on est à la limite de la syncope en les voyant courir, ramper, se tordre de douleur jusqu'à l'évanouissement, lorsqu'ils se prennent une balle dans le buffet, et j'en passe. Dans la version finale, on aura aussi la possibilité de jeter un bref coup d'œil derrière un angle, et même de faire feu dans cette posture. Cela promet de longues heures de mesquinerie en réseau.

Pareillement, face aux ennemis, plus question de s'en tirer en espérant les voir se bloquer le long d'une porte ou dans un décrochement un peu étroit. Ici, ils se dégagent tout seuls des petits pièges de la vie, et ne passent plus leurs temps à fuir ou à s'accroupir. S'ils se sentent en forme ou bien armés, ils n'hésiteront pas à courir vers vous en lâchant au passage quelques rafales généralement meurtrières (histoire d'inaugurer le nouveau moteur de jeu gérant les blessures et leurs effets les plus immédiats).



▲ Le planificateur de missions, bien plus clair que son ancêtre.



SELF MADE WEAPON

Dans Rogue Spear, les armes sont modélisées d'une façon bien réaliste. Ce qui peut sembler disproportionné, alors que tant de jeux se contentent de nous balancer un décompte de points de dégâts pour un flingue, faisait figure d'étape obligatoire pour un gars comme Tom Clancy. Aussi un soin tout particulier a été apporté à ces dernières. Greg Stelmack, le programmeur du moteur 3D, nous livre dans ses carnets de développeur quelques-unes des prises en compte variables pour chaque arme. Ceci nous aidera à en créer de nouvelles avec l'éditeur de flingues livré avec le jeu.

VITESSE DE FEU : nombre de balles que l'arme peut tirer.

TIRS SÉLECTIFS : détermine les modes de feu dont l'arme est dotée. Exemple : tir en rafale, en continu, rafales de trois balles, au coup par coup.

ENCOMBRANCE : rapport poids / encombrement de l'arme qui affectera la capacité du personnage à se déplacer avec son équipement.

SILENCIEUX : détermine si, oui ou non, un silencieux est adapté sur l'arme. Cela diminuera d'autant la vélocité à la sortie du canon (muzzle velocity) et l'énergie d'un projectile.

MODIFICATEUR DE RÉTICULE : donne une vague idée du rayon dans lequel seront groupés les projectiles d'une façon idéale, à 15 m pour une personne ayant un niveau de tir à 100 (le maximum). Le tout est modifié par les mouvements et l'état de stress et de santé du personnage qui fait feu. Pour mémoire, la taille du réticule de visée a une taille qui change sans cesse, simulant ainsi l'imprécision pendant une situation stressante.

PRÉCISIONS : ces variables, équivalant à la précision de tir, existent pour toutes les postures que l'on adopte dans le jeu (couché, assis, rampant, courant, marchant).
Une valeur de précision pendant les tirs en rafale est aussi utilisée et sert à calculer l'effet de recul.

ZOOM : simule l'emploi ou non d'une lunette de visée et de ses grossissements.

CONSTANTE TEMPS : vitesse à laquelle la précision de l'arme retourne à la normale. Cela représente la façon dont l'arme peut être reprise en main après avoir fait feu, selon sa taille, son poids, ou son encombrement.

Dix-huit missions très prometteuses





▲ La vue à la troisième personne avec des caméras placées de-ci de-là... Une vraie réussite.

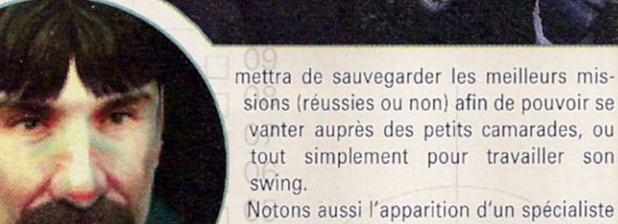
◀ Jamais une cité en ruine n'a été aussi bien représentée.



◀ L'un des nombreux nouveaux mouvements : la marche en canard.

Des décors encore plus soignés, même pour ce qui est des extérieurs. ▼





Le retour de Rainbow Six en version mieux mieux

Ces ennemis sont aussi dirigés par des scripts contextuels : dans certaines missions, ils pourront accomplir des tâches un poil complexes, telles qu'escorter des otages dans un coin précis. Dans le même style l'I.A. de nos propres hommes s'est bien améliorée. Le pathfinder du premier jeu ne souffrait étonnamment pas de bugs, sauf d'une certaine réticence de nos propres subordonnés à se pousser pour nous laisser passer. Cela était rigolo cinq minutes, mais la perspective de passer dix heures en tête-à-tête avec une file de soldats obtus nous coinçant dans un couloir réduit n'était pas à proprement parler excitant. Maintenant, tout tourne pile-poil : ça se pousse avec déférence, ça s'incline, bref ça tient son rang.

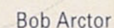
Braves gosses. Tiens, pour un peu, on dirait des militaires. De nouvelles vues ont aussi été implantées. On trouve bien entendu le mode a la première personne, à la troisième personne, et.... à la quatrième personne (ou vue en « pass by »). En outre, on bénéficiera d'une vue en observateur, juste au cas où.

100 % adrénaline

Après avoir fait et refait les trois premières missions du jeu, je n'ai pas l'impression de prendre un risque en vous annonçant que Rogue Spear risque encore de surpasser Rainbow Six par sa qualité. Pas moins de dix-huit missions seront proposées aux nouvelles recrues, ainsi qu'une flopée de camps d'entraînement indispensables pour se dérouiller les coudes, les poignets et les index. Les thèmes de celles-ci sont de grands classiques de la prise d'otage, quelque peu pimentés. Président Tchèque pris en otage à l'opéra, trafic d'armes en Russie, et et..... ce que tout le monde attendait : une prise d'otage dans un avion (un 747). Plus que jamais, ces missions semblent vouloir nous stresser, nous faire pousser des petits couinements de peur et de joie, bref nous accrocher encore pour quelques dizaines d'heures. Grande nouvelle pour ceux qui aiment garder des souvenirs de leurs exploits, ou pour les perfectionnistes voulant sans cesse s'améliorer : un mode replay a été introduit et permettra de sauvegarder les meilleurs missions (réussies ou non) afin de pouvoir se vanter auprès des petits camarades, ou tout simplement pour travailler son swing.

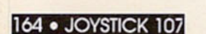
Notons aussi l'apparition d'un spécialiste venu tout droit des romans du père Clancy : le sniper. Eh oui, ce dernier avait souffert d'un gros oubli de la part de Redstorm, dans Rainbow Six. Il fait enfin son apparition ici, avec des armes dédiées dont lui seul sait tirer le meilleur parti. Enfin, les groupes d'assaut pourront avoir (comme dans la réalité, faut-il le préciser ?) un soutien de feu situé quelques dizaines de mètres plus loin. Des ordres spécifiques sont d'ailleurs prévus pour lui, à utiliser en conjonction avec le planificateur de missions. À propos du planificateur, je suis heureux de vous annoncer que ce dernier a subi un petit relookage, ce qui le rend un poil plus clair (et donc plus utilisable). Il semble également fonctionner sur le même principe, éprouvé, que dans Rainbow Six. De nouvelles armes et pièces d'équipement sont prévues pour Rogue Spear. Dans la version actuelle, on trouve déjà quelques petites choses affriolantes,comme des fusils de snipers (du style walther) et de nouveaux flingues. Mais le jeu ne devrait pas en rester là.

En réseau, rien de bien nouveau n'a été annoncé pour l'instant. On sait toutefois que l'on devrait pouvoir jouer jusqu'à seize sur l'Internet Gaming Zone. Côté technique, Rogue Spear devrait aussi voir le support du joystick. Curieusement, cela pourrait apporter quelques sensations sympatoches, avec l'implémentation du Force Feedback qui devrait utiliser un effet par type d'armes.


Bob Arctor



▲ Un affrontement contre les forces bolcheviques.



UN WARGAME, OUI ENCORE UN, ET PAS LE MOINDRE : PANZER GENERAL 3D EST LE TROISIÈME VOLET DE LA SÉRIE LA PLUS PRESTIGIEUSE QUI A TANT PASSIONNÉ LES FOULES DE DÉBUTANTS, COMME CELLES DES AMATEURS ÉCLAIRÉS.



MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR
ÉDITEUR	SSI/MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR	STRATEGIC SIMULATIONS INC ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE	OCTOBRE 99

Panzer General 3D

La série des Five Star de SSI s'est toujours voulue proche du public : ses jeux ont inauguré, chacun à leur tour, une ère nouvelle dans le domaine de la stratégie, à une époque où les jeux en temps réel commençaient à pointer le bout de leurs canons. En effet, des titres comme Panzer General ou Fantasy General sont les précurseurs de systèmes de règles simplifiées à l'extrême, telles que des possibilités de déplacement surlignées en vert, des ordres simples et peu nombreux (bouger, tirer, défendre), des unités dessinées renvoyant au placard tout un univers propre à ce cercle très fermé de kaisers en herbe.

Y a-t-il encore de la place pour un jeu basé sur des combats et des mouvements en tour par tour ? Tout portait à croire que non. En effet, le dernier qui ait passionné les masses était le jeu d'Interplay, Max, dont le succès fut quelque peu éclipsé par une arrivée de Dark Reign et autre Total Annihilation. Pourtant, les wargamers purs et durs n'ont toujours pas digéré ce type de jeux, et d'ailleurs, mis à part Close Combat, les bon titres de ce genre qui utilisent ce système peuvent se compter sur les doigts d'un lépreux déshydraté (donc vraiment doté de peu de doigts).



▲ Les avions, chasseurs et bombardiers évoluent sur un plan supérieur facilitant la superposition de plusieurs unités sur la même case.



Les affres du commandement

Panzer General 3 opère un changement radical de cap par rapport à ses volets précédents. Paradoxalement d'ailleurs, le nombre des règles du titre (qui ont plutôt tendance à se faire discrètes pendant le jeu) se voient décuplées, et on aborde enfin un système d'expérience très crédible, basé sur les leaders alors que l'échelle demeure opérationnelle. Donc, on quitte ici un tant soit peu les territoires du wargame grand public - ce qui était pourtant l'un des objectifs des auteurs - pour entrer dans un domaine où il faudra réfléchir bien plus que d'habitude. Le renouveau commence avec la composition des armées : ces dernières offrent un bon équilibre entre réalité historique (quant aux dotations de matériel) et gameplay. En effet, l'écran de recrutement est composé d'emplacements (slots) que chaque leader peut occuper, emportant avec lui son cortège d'équipements. Mieux encore, ces derniers sont tous spécialisés dans les différentes armes, arborent des décorations, gagnent des points de mérite, mais aussi parfois des facultés spéciales (tel ce général d'aviation qui donnera aux bombardiers le pouvoir d'attaquer précisément par tous les temps) qui creuseront le fossé des différences. Les leaders les plus importants (et donc les plus forts) amèneront des compétences inouïes à tous leurs subordonnées, mais occuperont deux emplacements au lieu d'un, réduisant ainsi le nombre d'unités maximal pour une campagne donnée.

Les généraux dispensent aussi le bien le plus précieux du jeu : les points d'action. En règle générale, ces derniers en possèdent une demi-douzaine (le tout pouvant monter jusqu'à dix) et peuvent allègrement les utiliser pendant la campagne, en les combinant à ceux des unités, qui pourront alors oser l'impossible en tirant plusieurs fois pendant leur tour (chaque tir successif réduisant les chances de toucher de 25 %), bouger, faire retraite ou défendre un point donné en s'enterrant. Bien entendu, ceci explose le concept du tour, qui était avant ce jeu égal à une journée, et nous offre un affrontement dans la continuité, ce qui ne manque pas d'intérêt. Les leaders pourront aussi mourir ou être capturés, puis réapparaître au long de la campagne, devenant ainsi des objectifs prioritaires. Dans un cas extrême, on attribuera, aux chefs, des unités pour lesquelles ils ne sont pas à proprement parler spécialisés : cela pourra offrir un commandement de secours propre à reconstituer certaines gestions un poil hasardeuses, comme celle de l'Allemagne à la fin de la guerre.

Les unités gagnent quant à elles des potentiels maximums de déplacement et d'attaque, ainsi que diverses possibilités offensives et habilités spéciales par paquets de dix. Ainsi, on verra des unités capables d'attaquer des bunkers, de se camoufler, de tirer les premières, ou de se camoufler si bien qu'elles pourront passer derrière les lignes ennemies. Bien entendu, les forces adverses bénéficieront de la même donne. Le tout pourra bien sûr progresser et gagner de l'expérience avec le temps et les batailles. Les points de victoire se gagneront de la façon habituelle, à savoir en capturant et en prenant d'assaut des objectifs secondaires. Mais les bugs des titres précédents ont été corrigés : lorsque l'objectif primaire sera capturé, on se verra alors donner le choix d'arrêter le jeu là, ou de tenter de capturer d'autres objectifs, afin de cumuler les points d'achat. Bien entendu, l'ennemi fera tout pour récupérer ce qu'il a perdu, et à tout prix.



Le retour du meilleur wargame grand public.

Un bonheur graphique

Panzer General 3D mérite largement son nom. Comme on aurait pu le deviner, le terrain et les unités ont subi un relookage total, et après quelques minutes de jeu, on comprend qu'une fois de plus, SSI a changé la face du wargame. En effet, plus peut-être que toutes les autres fois, il sera difficile, voire impossible, de revenir aux bons vieux hexagones posés à la va-vite sur un paysage plat. Ici, pour l'une des toutes premières fois depuis les tentatives un poil téméraires de Talonsoft, le stratège en herbe va pouvoir comprendre les avantages tactiques et stratégiques que peut apporter une colline au beau milieu d'un paysage de plaines, ou encore rendre plus réels les bonus qu'apportent les sous-bois dans le camouflage des hommes. Ici, en effet, pas question de bâcler le travail en jouant avec un paysage un poil isométrique : les quelque deux cents unités ont été entièrement dessinées en 3D, mieux encore, contrairement à de la stratégie temps réel genre Kingdoms, on peut zoomer sur le terrain et tourner autour, histoire de se rendre compte du boulot effectué par les programmeurs du moteur. Parfois, pour donner encore mieux le change, comme pour les étendues de forêt (mais aussi pour ne pas afficher trop de polygones), le moteur utilise le multi texturing à bon escient pour le plus grand bonheur de nos petites mirettes. Les avions de leur côté sont un



▲ Les possibilités de mouvements sont toujours soulignées en vert, l'unité contrôlée en jaune, et les ennemis en rouge.

ALLEMAND FUTÉ

Du côté de l'I.A., on peut enfin voir l'ordinateur gérer des groupes de combat dans leur ensemble et non plus des unités qu'il bougeait une à une. Ainsi, des combinaisons d'artillerie en arrière du front, avec des observateurs guidant leur tirs, font leur apparition. Dans le même esprit, ses bombardiers ne se baladeront pas au milieu des nuages sans escorte de chasseurs. Il sera alors intéressant de les attirer vers une cible facile afin de pouvoir attaquer le plus gros morceau. L'ennemi se montre aussi beaucoup plus astucieux dans ses choix d'objectifs : il tentera en premier lieu de récupérer ce qu'il aurait pu perdre précédemment, afin de réduire nos points de victoire à tout prix, et il arrêtera de baguenauder dans les pâturages en arrière de nos lignes, parce que finalement, ça faisait désordre.



◄ Une ville au beau milieu d'une vallée, défendue par une garnison et quelques bunkers.



Le terrain est un rien flou, c'est la condition requise pour qu'il demeure sans polygones visibles. ▼

CONFIGS

Les spécifications minimum du jeu elles aussi sont novatrices pour un wargame en tour par tour. En effet, seuls les heureux possesseurs d'une carte graphique nouvelle génération (Voodoo II minimum) pourront jouer et profiter d'un frame rate à la hauteur. C'est bel et bien la première fois qu'un tel matériel est demandé aux amateurs de stratégie purs et durs, mais bon, les temps changent. Pareillement, la mise minimum, question configuration, est la plus grosse jamais demandée pour un jeu de ce genre, à savoir un bon Pentium II 350.

véritable morceau de bravoure, se déplaçant avec beauté et flottant à quelques mètres au-dessus du terrain. Comme d'habitude, les possibilités de mouvements ou d'attaques seront portées au sol par des zones hexagonales illuminées.
Bien entendu, tout ceci n'aurait servi à rien ou à pas grand-chose si le même soin n'avait pas été apporté aux mouvements et aux animations. Ces premiers se font en effet très naturellement, et plus que jamais, on à l'impression de contempler un terrain rempli de jouets se muant tout seuls, cherchant la meilleure route pour aller du point A au point B. En effet, les scripts des unités profitent plus que jamais des parties du terrain pour se diriger. Pour ce qui est des combats, comme on pouvait s'y attendre, on peut assister à de petites batailles rangées entre des miniatures. Au programme, des tirs de canon, des bombardements d'avion en piqué et des tirs de barrages d'infanterie. Pour justifier toute cette débauche d'effets, il est important de parler de la volonté des auteurs de supprimer toute information étrangère au graphisme, comme l'affichage des points de dégâts sur une unité ou une icône de ralliement. Pour ce faire, tout a été codifié en « effets graphiques » propres à nous donner des informations : par exemple, lorsqu'une unité est touchée, on pourra se rendre compte de ses dégâts par la couleur de la fumée s'échappant de cette dernière au moment du tir, un peu comme pour les élections des souverains pontifes (fumée blanche = pape touché à mort ; pas de fumée = pas ou peu de dégâts) . L'interface en elle-même a encore été simplifiée : on trouvera sur l'écran tout ce qu'il faut pour comprendre la nature du combat et des unités que l'on dirige. En plaçant le réticule sur un ennemi pour l'attaquer, on aura une vague estimation des chances de victoire, ainsi que des pertes estimées. En laissant ce curseur sur Unité ou quelque autre « objet », on pourra connaître sa fonction ou encore ses caractéristiques, un clic droit ouvrant une fenêtre demeurant à l'écran avec tous les détails voulus. Du côté des campagnes, Panzer General 3D sort aussi le grand jeu : en effet, toute cette débauche de batailles nous rappelle celle qui avait fait le succès du premier Panzer. Ici, pas moins de huit campagnes seront accessibles (sous les ordres de grands chefs tels que Patton ou Leclerc pour ne citer que les moins allemands d'entre eux), à travers des champs de bataille d'une dizaine de types différents sur des cartes aussi innombrables que les escarmouches du jeu. Pareillement, il sera possible de pousser l'anachronisme très loin, puisque les invasions de la zone de Liverpool ou de Washington seront envisageables pour le joueur allemand chanceux et entreprenant. En plus de cela, et des scénarios d'entraînement, nous avons accès à une trentaine de batailles reprenant les temps les plus forts des campagnes. La partie multijoueur qui n'a jamais été très facile à mettre en œuvre dans la série des Panzer General sera enfin corrigée, pour des tueries à quatre, mais au tour par tour.

Bob Arctor



3D oblige, les pentes et autres effets de terrain sont très visibles. ▼

Panzer General nous revient totalement relooké.



www.europe2.fr



Preview

SIMULATION DE RALLYE
PC CD-ROM
ÉDITEUR
EUROPRESS
DÉVELOPPEUR
MAGNETIC FIELDS
SORTIE PRÉVUE
LE 15 OCTOBRE 99


▲ Faut pas croire, la route anglaise peut se révéler traîtresse...



Rallye 2000


▲ Les différents types de phares sont bien mieux pris en compte que dans Colin McRae.

Bon sang, il y a des jours où l'on ne peut pas bosser dans cette boîte. Tenez, en ce moment même, Jean-François Morisse, le rédac' chef de PlayStation Magazine, m'explique qu'aujourd'hui, allez savoir pourquoi, il a la ferme intention de me faire chier. Le voilà donc en train de siffloter un air nul juste derrière moi, alors que Wanda profite de l'instant pour venir s'expliquer quant à l'impossibilité de taper ses textes avec le son aigu qui émane du serveur réseau. Je lui explique que non, que ce bruit émane de Jean-François et qu'on ne peut rien faire, il est trop haut placé. Je feins l'indifférence et je relance pour la millième fois le jeu d'Europress afin d'effectuer quelques captures d'écran supplémentaires. Et là, ô miracle, plus un bruit. Le Jean-François est littéralement terrassé par la beauté sidérante de ce jeu. Il en a le bec cloué, le sifflet coupé. Un nouveau pas vient d'être franchi, qu'on se le dise.

Mais avant d'aller plus loin, permettez-moi de vous rafraîchir la mémoire. Il était une fois une société qui se spécialisa dans les jeux de voitures : Magnetic Fields. Forte de son personnel, issu pour la plupart d'une vraie écurie de rallye, elle eut la judi-

Pas de panique, le modèle physique n'était pas complètement implémenté... ▼




▲ Ah, le charme des futaies britonnes...





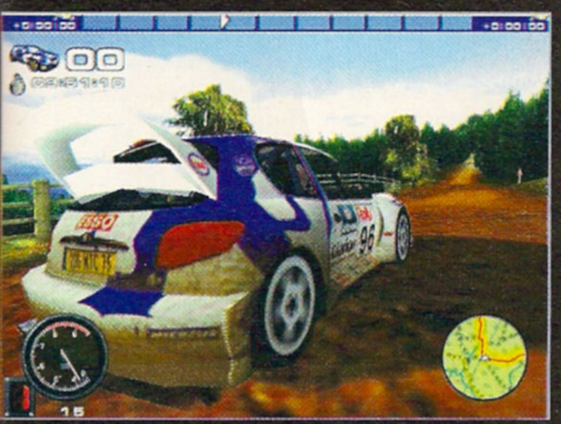




◀ Il semble y avoir beaucoup de circuits de nuit.

cieuse idée de créer une série de jeux sur ce thème. Ainsi naquit Rally Championship en 1996, puis International Rally Championship l'année d'après. Depuis, plus rien. La seule chose que l'on sait, c'est que Jean-François s'est rendu sur place en sifflotant. En fait, les p'tits gars de la boîte anglaise nous ont concocté, durant cette période, le troisième volet de leur simulation : Rally 2000 Championship. Mis en confiance par le succès de leurs précédents produits, ils décident de nous montrer le développement du soft en avant-première, lors de l'ECTS 98. Voilà pourquoi nous vous en parlons régulièrement depuis maintenant six mois. Mais jusqu'à présent, nous n'avions pas encore eu de version « jouable » entre les mains. C'est désormais chose faite, avec une démo exclusive en prime !

Inutile cependant de chercher à évaluer le jeu, le comportement de la voiture n'étant pas implémenté, ou presque pas. Il suffit d'ailleurs de jouer à la démo pour s'en rendre compte. Mais, pour le reste, c'est vraiment très fort. Le moteur 3D repousse les limites des cartes vidéo avec un graphisme d'une beauté inouïe, et je pèse mes mots ! Que ce soit au niveau du décor ou du design des voitures, les développeurs ont fait preuve d'un bon goût, allié à un réalisme saisissant. Les 36 étapes sur lesquelles vous aurez l'occasion de courir sont celles du Mobil British Rally. Pas moins de 640 km ont été ainsi modélisés avec un soin extrême. Les arbres, l'herbe, la terre, la boue, la neige, les barrières, les maisons, le public, les femmes, les vaches, les hérissons, les fourmis, Joséphine la laitière, etc., tout est parfaitement représenté. Ce même soin a été apporté à l'élaboration des 22 voitures aux couleurs des sponsors officiels qui pourront se déformer et perdre une soixantaine de pièces. À titre d'exemple, on peut apercevoir les disques de frein avec leur étrier, la fumée qui sort du pot d'échappement, des retours de flammes lorsque l'on rétrograde, les phares (phares normaux et phares longue portée) avec un faisceau lumineux pour une fois probant, et bien entendu les pilotes plutôt bien animés. Les effets visuels sont assez classiques (lens flare, fumée, lumières dynamiques, ombres portées...) et viennent s'ajouter des effets plus spectaculaires, comme la pluie ou la



▲ Les replays devraient comporter une cinquantaine de caméras différentes.

◀ Pour l'instant, le jeu ne propose que des circuits de Grande-Bretagne.





neige. Les gouttes reflètent le paysage et glissent sur le pare-brise à l'instar de Flight Unlimited II, pour les connaisseurs. Bref, c'est tout simplement génial. Côté vues, vous pourrez jouer avec l'un des trois angles externes ou des deux internes. Dans ce dernier cas, c'est tout en 3D, et largement plus beau que Colin McRae. Notez que le ralenti, non incorporé pour l'heure, comportera une cinquantaine de caméras. Enfin, on n'est plus limité à la largeur de la route, comme dans International Rally Championship, bien que certaines barrières restent infranchissables, y compris par le dessus. Du coup, on peut se payer le luxe d'entrer dans certaines propriétés ou d'emprunter des raccourcis présents sur la carte routière. C'est uniquement pour le plaisir, sous peine d'être disqualifié, évidemment.

Ceux qui connaissent les deux softs précédents ne seront pas dépaysés avec des modes de jeu identiques, à savoir arcade, simulation, solo et contre-la-montre. Le multijoueur permettra à huit concurrents de s'affronter en réseau, et jusqu'à quatre joueurs pourront courir sur une seule et même machine par l'intermédiaire d'un écran splitté (2 joueurs) ou au tour par tour. De même, et contrairement à Colin McRae, vous devrez affronter les concurrents partis avant ou après vous, selon votre talent. Vous serez donc en situation de course réelle. À ce propos, le soft tiendra compte d'une vingtaine de points de dégâts possibles (système électrique, boîte de vitesse, moteur, embrayage...) et respectera le règlement officiel avec les pénalités, les visites de contrôle, les signalisations et tutti quanti.

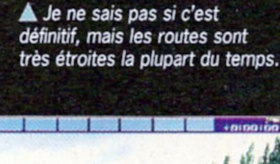
Venons-en désormais à ce qui n'est pas encore inclus dans cette version. On nous promet une Intelligence Artificielle évoluée des concurrents, avec un choix judicieux des trajectoires et une prise en compte des dépassements. Espérons que cela ne se traduise pas par du stock, car comme dans la plupart des autres jeux, rien n'est plus énervant que de se faire envoyer sur le bas-côté par un concurrent qui reste accroché à la piste comme un aimant sur un frigo. Il est prévu un mode d'entraînement, avec une voiture fantôme pour apprendre les trajectoires, ainsi que six niveaux de difficulté en mode arcade, pour parfaire son niveau avant d'attaquer le mode simulation. Enfin, et c'est le plus important, le comportement de la voiture devrait être hyper réaliste. Et de ça dépendra tout l'intérêt du jeu, parce que dans l'état actuel des choses, ça vaut 20 %, pas plus. J'avais d'ailleurs posé la question aux programmeurs, pour savoir quelle était la partie la plus importante du développement à leurs yeux et, par la même occasion, sur quelle référence ils se basaient. Ils m'avaient rétorqué, à l'époque, que Colin McRae jouissait d'un excellent modèle physique et que tout serait mis en œuvre pour le surclasser. On veut bien les croire, d'autant que le comportement des véhicules était vraiment bien dans leurs jeux précédents. Reste que la bataille est loin d'être gagnée. Notez, pour finir, que les périphériques Force Feedback seront pris en compte, tout comme les standards de son 3D Aureal, Creative et Dolby.

Lord Casque Noir





▲ *Je ne sais pas si c'est définitif, mais les routes sont très étroites la plupart du temps.*













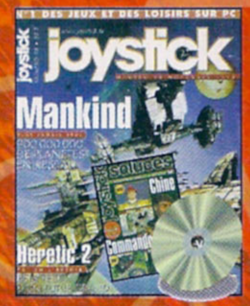
◀ *22 voitures aux couleurs officielles, déformables et martyrisables à souhait.*

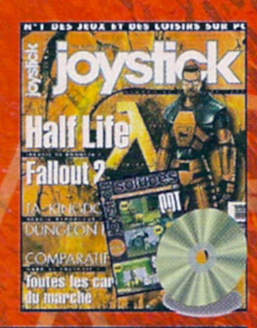
COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

joystick

NOUVEAU ! LES RELIURES JOYSTICK









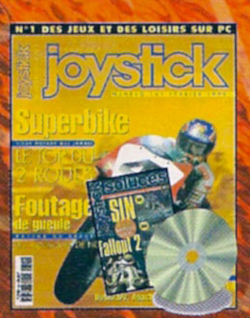
N°97
- **Tests :** Colin Mc Rae Rally, Creatures II, Grand Prix Legends, Hardwar, Klingon, M.I.A., Need for Speed 3, People General...
- **Sur le CD :** O.D.T., Speed Busters V2000, Wing Commander Secret Ops, Carmaggedon 2, Motocross Madness, Hardwar, SIN,
- **Soluces :** Unreal, Feebles Files

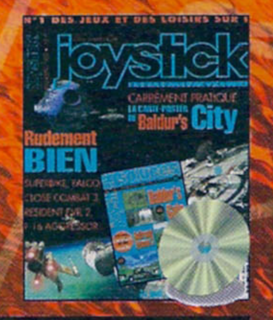
N°98
- **Tests :** Monaco Grand Prix Simul 2, F-22 Total Air War, Grim Fandango, V2000, Red Jack, Caesar III, ODT...
- **Sur le CD :** Shogo,Viper Racing, Army Men, F-16, Spearhead, GP Legends, NFS 3; 1602, Monaco GP...
- **Soluces :** Soluce Chine, Guide Commandos



N°99
- **Tests :** Half-Life, Rainbow Six, Heretic II, Fallout II, L'Odyssée d'Abe, Shogo, FIFA 99, Wargasm, SIN, Populous, King Quest
- **Sur le CD :** Heavy Gear 2, Mankind, Microsoft Pinball, Top Gun, Night Long, Grand Touring Car, Mad Trax, MIG 29, Age of Empires, NHL 99, Populous 3, Arcane, Abe Exodus, SWAT 2, Blood 2
- **Soluces :** O.D.T., Grim Fandango
- **Guides :** Special Ops







N°100
- **Tests :** Baldur's Gate, Speed Busters, Viper Racing, Rogue Squadron, Blood II The Chosen, Dark Project, Tomb Raider III,
- **Sur le CD :** Excessive Speed, FIFA 99, Heretic 2, Commandos Missions Pack, Caesar 3, Pinball:Big Race USA
- **Soluces :** Half-Life, Rainbow Six
- **Guides :** Fallout II
- **Aide de jeu :** Monaco GP

N°101
- **Tests :** Myth II, Broodwar, Apache Havoc, Delta Force, Fighter Squadron, Sim City 3000, Dethkarz, Actua Soccer 3
- **Sur le CD :** Superbike, Myth II, Descent 3 Dethkarz, Settlers 3, Thief:Dark Project, Tonic Trouble, Total Air War, Uprising 2
- **Soluces :** Fallout 2, Sanitarium
- **Guide :** SIN

N°102
- **Tests :** Falcon 4.0, Resident Evil 2, F-16 Aggressor, Top Gun, Eagle Watch, FS Concorde SST, Rollcage, Close Combat III
- **Sur le CD :** Superbike, Toca 2, Links 99, Roller Coaster, Sid Meier's Alpha Centauri, NBA Live 99, Close Combat 3
- **Guide :** Railroad Tycoon 2
- **Aides de jeu :** Baldur's Gate, Monaco GPRS 2

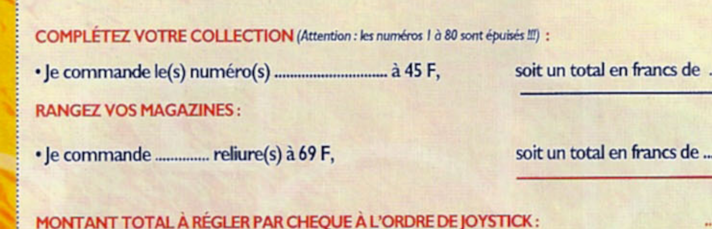




N°103
- **Tests :** X-Wing Alliance, Silver, Civilization Call to Power, Jack Nicklaus, Corsairs, Tank Blaster, Billard Club House, Warzone 2100...
- **Sur le CD :** World War II Fighters, Half-Life, Rollcage, Gruntz, Worms 2 Armageddon, Lander, Levewire, Machines, Imperialism 2...
- **Guide :** Myth II
- **Aide de jeu :** Starcraft Broodwar, Monaco GPRS 2

N°104
- **Tests :** TOCA 2, Baldur's Gate, Commandos, Alien vs Predator, Official F1 Racing, Lands of Lore 3, Gruntz, Army Men II, Machines
- **Sur le CD :** Mechwarrior III, Apache Havoc, Resident Evil 2, Warzone 2100, Wild Metal Country, X-Wing Alliance, Tanktics
- **Aides de jeu :** TOCA 2, X-Wing Alliance, Monaco Grand Prix : Monaco et Saint-Marin

N°105
- **Tests :** Heroes III, Midtown Madness, Civilization II Multiplayer, Jane's Fleet Command, Requiem, Discworld Noir
- **Sur le CD :** Tomb Raider 2 Gold, Alien vs Predator, Expendable, Corsairs, Hellcopter, Tribes, Requiem
- **Soluce :** Commandos, le sens du devoir
- **Aides de jeu :** Monaco Grand Prix : France, Espagne, Canada



Pour recevoir chez vous des anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaq numéro commandé, nous vous demandons 7 F de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION *(Attention : les numéros 1 à 80 sont épuisés !!!)* :

• Je commande le(s) numéro(s) .... à 45 F, soit un total en francs de ....

RANGEZ VOS MAGAZINES :

• Je commande .... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs de ....

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHEQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ....

Nom ....

Prénom ....

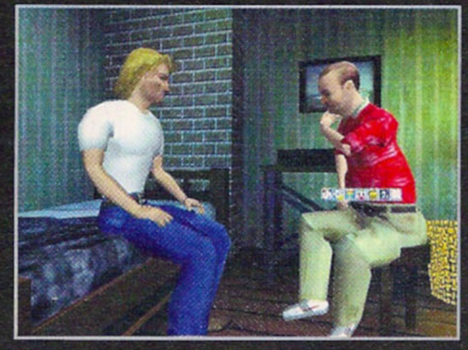
Adresse ....

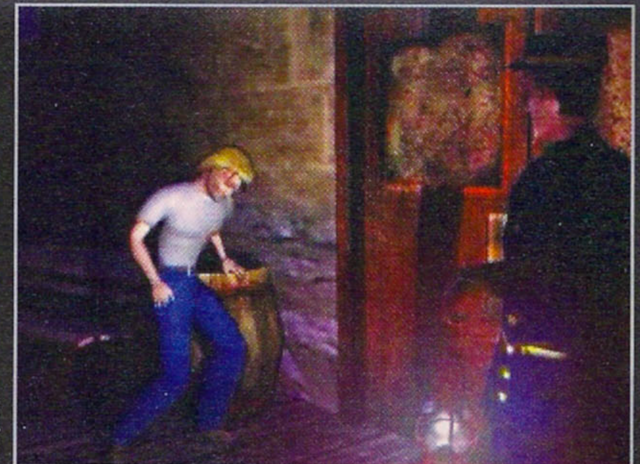
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
VPC JOYSTICK - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

Preview

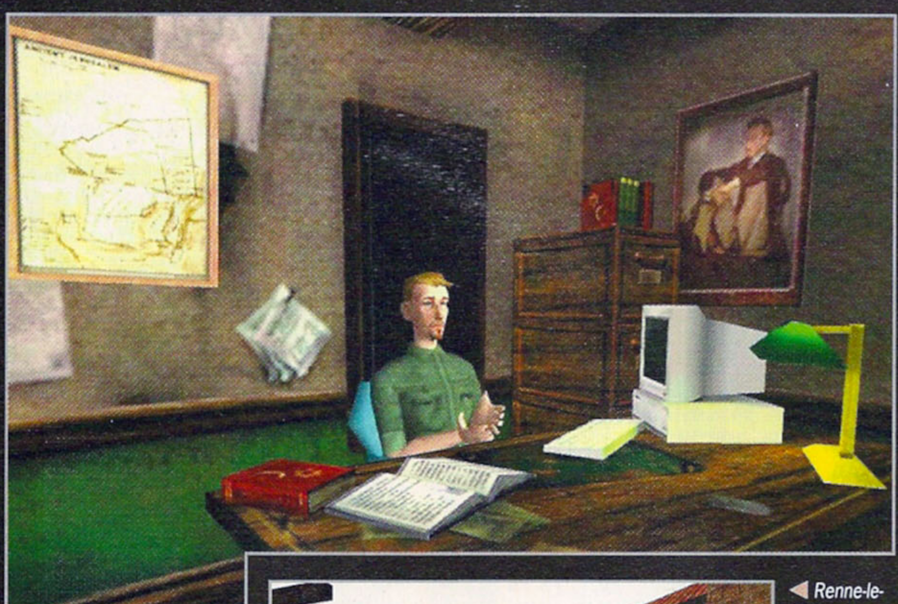
AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR SIERRA
SORTIE PRÉVUE
OCTOBRE 99





Votre arrivée à la gare du coin dans un sale état donnerait de quoi commérer à la moins curieuse personne du village. ▶

Gabriel Knight 3



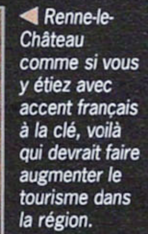
Jane Jensen nous commet un nouveau Gabriel Knight. On aurait pu croire que ce jeu d'aventure à succès aurait perdu de son intérêt après deux titres mais il n'en est rien. Il promet de nous conduire vers un mystère encore plus envoûtant que les précédents et cela accompagné d'un nouveau moteur.

Fini le jeu entièrement vidéo (ouf !), maintenant nous entrons dans l'aire de la réalité recréée en trois dimensions et complètement interactive. Outre les interactions classiques que l'on peut trouver dans un jeu d'aventure, vous vous apercevrez vite que celui-ci innove de manière géniale. Les vues deviennent complètement personnelles. Imaginez que vous êtes sur un tournage et que vous vous promenez la caméra à l'épaule et vous obtiendrez le même effet que dans le jeu. Vous aurez la possibilité de déplacer l'angle de vue dans toute la pièce où se trouve Gabriel sans être lié au héros. Cette liberté de vision incroyable permettra une immersion totale dans cette chasse au trésor très spéciale.

Je ne vous ferai pas l'affront de vous dévoiler l'histoire. Sachez seulement qu'elle se déroulera en France, dans un petit village perdu, Rennes-le-Château. Beaucoup de personnages y participeront, vous devrez découvrir ce qu'ils cachent pour percer le mystère qui entoure ce bourg. Comme d'habitude, ce ne sera pas un simple mystère, une secte de vampire s'en mêlera, histoire de donner une touche de fantastique bien que le village par lui-même en offre pas mal. Les écrits et légendes de chasseurs de trésors utilisés par les développeurs pour créer le scénario le prouvent. Ainsi, après avoir joué, risquez-vous d'avoir envie d'aller jeter un coup d'œil à ce petit village qui cache un si grand secret depuis si longtemps.

Kika

Le beau Gabriel ne sera pas seul, pour résoudre le mystère de Renne-le-Château. Une alliée plus que séduisante sera un atout supplémentaire pour trouver des indices. ▼



◀ Renne-le-Château comme si vous y étiez avec accent français à la clé, voilà qui devrait faire augmenter le tourisme dans la région.



Preview

STRATEGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR INTERACTIVE MAGIC
DÉV. ENLIGHT SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 99





Seven Kingdoms II



◀ *L'interface a bien évolué. Elle devient plus simple et plus détaillée. On ne devrait plus rencontrer de problèmes pour accéder aux sous-menus.*

Seven Kingdoms était plutôt passé inaperçu lorsqu'il sortit en 97. Age of Empires le suivait de près, et malgré ses possibilités économiques et stratégiques, son graphisme ne supportait pas la comparaison. Qui aurait aimé jouer avec des polygones grossiers alors que de l'autre côté, on vous offrait des animations impressionnantes ? Peu de joueurs réussirent à s'intéresser à la complexe gestion qu'offrait le jeu à l'époque. Cette suite vous permettra de faire connaissance avec ce jeu malchanceux.

Aujourd'hui, Seven Kingdoms reçoit enfin l'enveloppe qu'il mérite. Le graphisme devient moderne avec l'ajout de détails et d'animations pour chaque bâtiment. Les combats donnent lieu à des explosions lumineuses. Les nombreuses unités sont finement dessinées. Même les chevaux sont enfin reconnaissables. Avec ça, vous n'aurez aucune excuse pour ne pas plonger dans les tréfonds machiavéliques du pouvoir.

Car Seven Kingdoms II ne sera pas seulement un beau jeu. Comme son prédécesseur, il offrira une gestion économique et politique de pointe. Son grand atout sera sans aucun doute l'espionnage. Vous pourrez développer une école pour envoyer différents types d'espions, en semant la pagaille dans les villages adverses, en préparant des mutineries dans les forts ennemis ou tout simplement en assassinant un héros trop gênant. Le choix ne manquera pas et c'est en véritable prince Médicis que vous pourrez régner.

Vous trouverez de nombreux autres apports par rapport à la version précédente. Quelques nouveaux bâtiments, la présence de héros possédant des objets de pouvoir, le rôle plus important des fryhtans, les monstres, et une quantité de scénarios appréciable. À moins d'une catastrophe de dernière minute, il vous sera difficile de passer à côté d'un jeu qui s'annonce aussi complet.

Kika



La loyauté sera un paramètre important du jeu. Même si une nation adverse ne vous envoie pas d'espion pour fomenter une révolte dans vos villes, vous risquez, si vous ne vous tenez pas sur vos gardes, de voir un petit malin de général essayer de se proclamer roi de votre royaume. ▶

Preview

AVENTURE/ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR LUCASARTS
DÉVELOPPEUR
LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE
OCTOBRE 99





Indiana Jones et la machine infernale

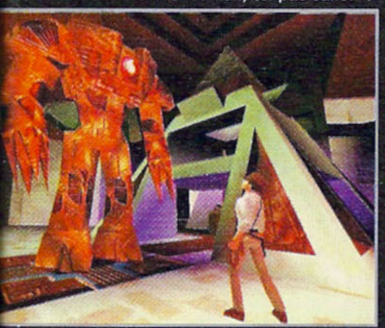


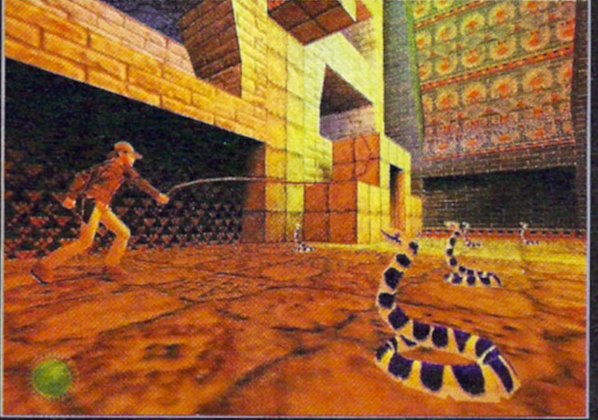




Tiens, mange donc de ce fouet, vile créature mystique. ▶

Moi Tarzan, toi pas Jane. ▼





Allo... Je suis bien à SOS Hommes Battus ?
- Oui, bonjour monsieur, je m'appelle Mireille D. Une oreille amie vous écoute avec attention... Allez, dites-moi ce qui se passe, vous pouvez me parlez en toute confiance. Oui... Mmmm... Alors, ça vient ?
- C'est terrible... Sniff... J'ai rencontré une fille il y a quelques années. Une vraie bombe, la nana. Au début, c'était génial, on faisait la nouba, on allait au Macumba tous les vendredi, mousse et bud' à volonté...Enfin, vous voyez le genre quoi. En plus, j'avais un boulot super, archéologue-acteur-célébre-blindé de thunes, bref, tout allait bien...
- Oui, d'accord, mmm, oui, alors ensuite... mmmm... d'accord... allez dites-moi tout, une oreille amie vous écoute...
- Eh bien devinez quoi ! Cette garce a commencé à faire comme moi. Hooo, au début c'était pas bien méchant...genre « Lara à la recherche des cornichons perdus » ou bien « Lara et les dernières soldes chez Tati ». Oui, elle s'appelle Lara, au fait. Et puis d'un seul coup, tout a basculé. Elle a rencontré un producteur minable et binoclard dans une voiture climatisée...Il lui a promis monts et merveilles...
- Mmmhh d'accord... très bien... et elle est partie, c'est ça ?
- Oui ! Mais ça, je m'en fous ! Le pire c'est qu'elle a carrément piqué mon boulot d'explorateur facétieux, et que ça fait maintenant des années que je n'ai pas été récupérer un machin divin au fond d'un temple mystique ! Plus personne ne veut de moi. J'ai bien essayé de mettre une perruque, de poser nu et de faire de la pub', mais rien n'y fait...Je suis un homme brisé...
- Allons... c'est pas si grave... pensez qu'il y a des gens qui meurent de faim au moment où nous parlons... hein, vous le savez, ça ?...Alors franchement, vos petits problèmes de macho frustré, on s'en tamponne un peu. Mais je suis pas chienne, je vais quand même vous donner un tuyau. À ce qu'il paraît, en 1947, alors que la Guerre Froide faisait rage et que Pasteur n'était plus là pour calmer les choses, les Russes s'étaient mis en tête de retrouver la Tour de Babel. La raison de cette quête insensée est une machine super infernale, capable d'ouvrir une porte vers une autre dimension. Voui voui voui. Ça vous dirait, ça ?
- Ah ben oui, ah bon ben d'accord alors. Euh... faut que je prenne mon fouet d'été en latex ou bien mon fouet d'hiver en poil de gnou, dites ?
- Prenez les deux, car vous irez aux quatre coins du globe : ruines de Babylone, montagnes du Kazakhstan, pyramides aztèques...
- Bon, et je devrai faire quoi une fois là-bas ?
- Ah ces hommes, tous des assistés... Pfff... Ce n'est pas compliqué, vous devrez résoudre des énigmes, descendre des rapides, effectuer des courses-poursuites en grand huit ou dans la jungle, fouetter à tout va, courir, sauter, ramper, nager, escalader, vous battre avec des armes (pistolet, bazooka, fusils, grenades, charges explosives)...Sans oublier de retrouver les pièces disséminées de la machine...
- ...Tout ca ?...euh...bon, excusez-moi, mais je vais être obligé de vous laisser là...j'ai mon repassage qui m'attend et j'ai pas fini la vaisselle non plus. Au revoir madame...et merci quand même.

Fishbone

Preview

ACTION ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR
PIGGYBACK INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR TOKA
SORTIE PRÉVUE
OCTOBRE 99





Les combats se dérouleront à votre convenance aussi bien en vue subjective que de dessus, à vous de trouver vos marques pour latter sans coup férir les bestioles qui se présentent à votre lame.

Soul Fighter

Les jeux de baston issus de la console sont souvent mal appréciés, quand ils arrivent sur nos bécanes. Qu'ils soient mal adaptés à notre monde PC ou que leur style n'intéresse pas les joueurs, les gros hits de l'autre marché sont loin de parvenir à faire leur trou. Mais peut-être que ce produit-là saura retourner la situation et nous apprendra à apprécier le maniement du pad pour autre chose que des jeux de plate-forme.

Soul Fighter se déroulera dans un monde médiéval entièrement en 3D. Le héros, un humain, guerrier, magicien ou espion, devra libérer ses concitoyens d'une malédiction qui les a transformés en animaux. Pour ce faire, pas de quartier, il faudra les tuer ! Le procédé semble radical mais il permet de se livrer à une débauche de bagarres et de décors très bien conçus. Ainsi, plus d'une centaine de coups appris petit à petit en acquérant de l'expérience vous permettront d'éliminer une quarantaine d'ennemis différents et ce à travers douze niveaux. Des bonus dispatchés dans ce vaste univers vous offriront armes de jet et vies.

D'abord développé pour Dreamcast, ce jeu profitera d'un moteur glide pour afficher en permanence une soixantaine d'images par seconde et permettre des attaques simultanées par sept ennemis sans ralentissement. Prenant en compte des éléments de physique pour se rapprocher autant que possible de la réalité, il devrait nous ouvrir les portes d'un monde où arcade ne veut pas forcément dire console.

Kika











▲ Cinq boss ponctueront chaque phase importante du jeu. Pour parvenir à les éliminer, vous devrez posséder à fond toutes les possibilités de vos armes.



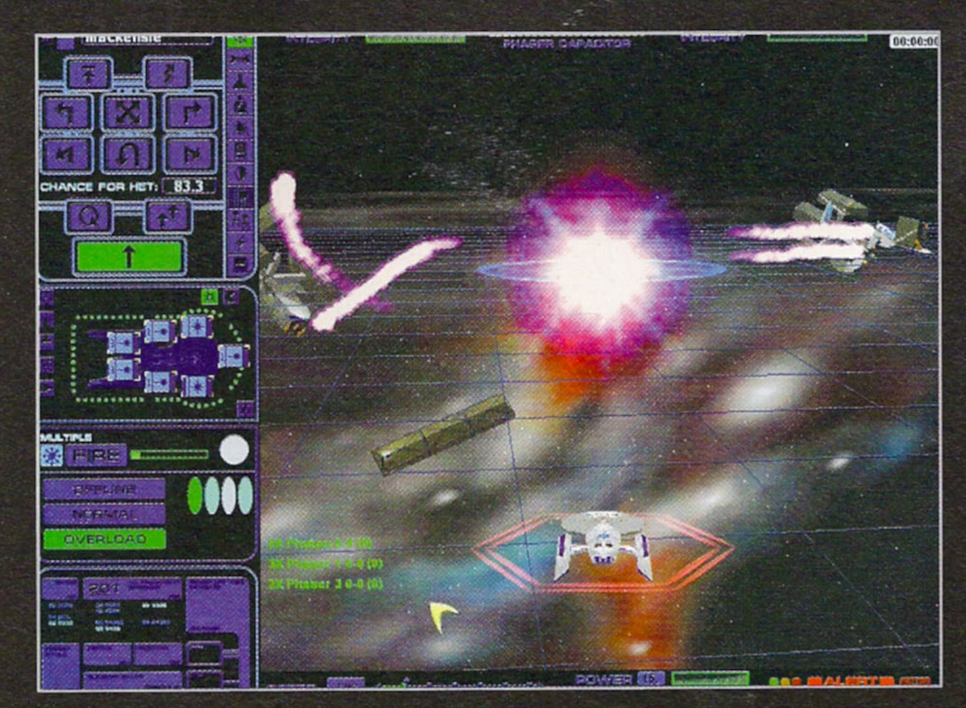
La présence de pièges et d'accidents de terrain vous contraindra à avoir l'œil toujours aux aguets. Une pente trop raide et vous voilà glissant dans les bras de l'ennemi.

Preview

COMBAT SPATIAL
PC CD-ROM
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR FLAT CAT
SORTIE PRÉVUE
FIN SEPTEMBRE 99



Starfleet Command



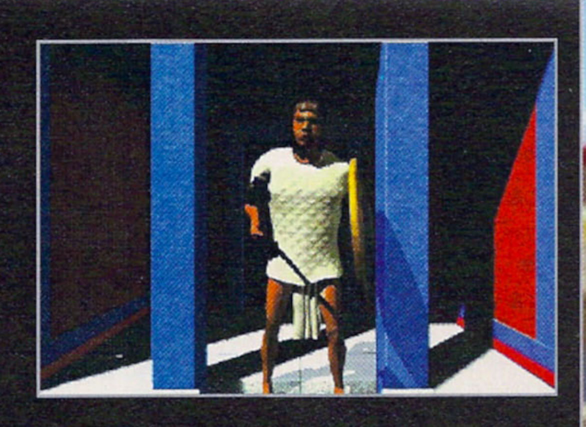
Espâââce, frontière de l'infini, où voyage notreuh vaisseau l'En-teur-praillze, ! (Son objectif : explorer de nouveaux mondes, mais là, on s'égare...) Tout ce dont le trecky moyen aura rêvé est enfin sur un CD-Rom. C'est délirant. Une batterie de classes de vaisseaux, de la fédération aux Klingons, en passant par ces salauds de Romuliens (ah ! les salauds !), sera mis à la disposition d'un public à la coupe frangée, aux oreilles pointues, et à l'esprit logique pour se mettre sur la gueule, en toute impunité, quelque part bien après l'an 2000. Le jeu sera une vaste campagne de combats spatiaux, avec vue du vaisseau à la troisième personne, sur un plan d'espace symbolisant, avec brio, le continuum espace-temps, impliquant ainsi ces éléments rigolos que l'on appelle les « trous noirs ». On pourra alors se mettre aux commandes d'un de ces fleurons de l'histoire de la série américaine. On devra donc gérer aussi bien son équipage que son armement, et les réussites successives des différents scénarios nous permettront de passer d'un grade à un autre, aussi facilement que l'on passe d'une fille à l'autre, et d'une classe de vaisseau à l'autre aussi difficilement que l'on change de classe sociale. Il ne faudra cependant pas trop s'attendre à des « revival », des épisodes pleins de missions d'exploration, de téléportations d'officiers scientifiques, et d'espions mal maquillés, ou encore, de contacts avec des extraterrestres aux formes plus comiques qu'insolites. Tout l'intérêt du jeu résidera donc dans la bonne gestion du vaisseau dans les combats, et ce, quel que soit le nombre d'ennemis qui tomberont sur la malheureuse petite victime. Ça se présentera comme un vaste wargame, mais en temps réel. Certes, il y aura des objectifs de missions, mais la meilleure façon d'y arriver sera de rester en un seul morceau.

Pete Boule



Preview

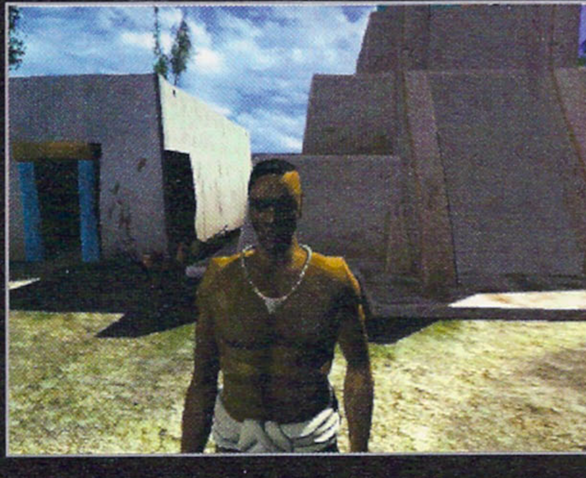
LUDO-CULTUREL
PC CD-ROM
ÉDITEUR CRYO INTERACTIVE/FRANCE TELECOM MULTIMEDIA
DÉVELOPPEUR CRYO
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 99





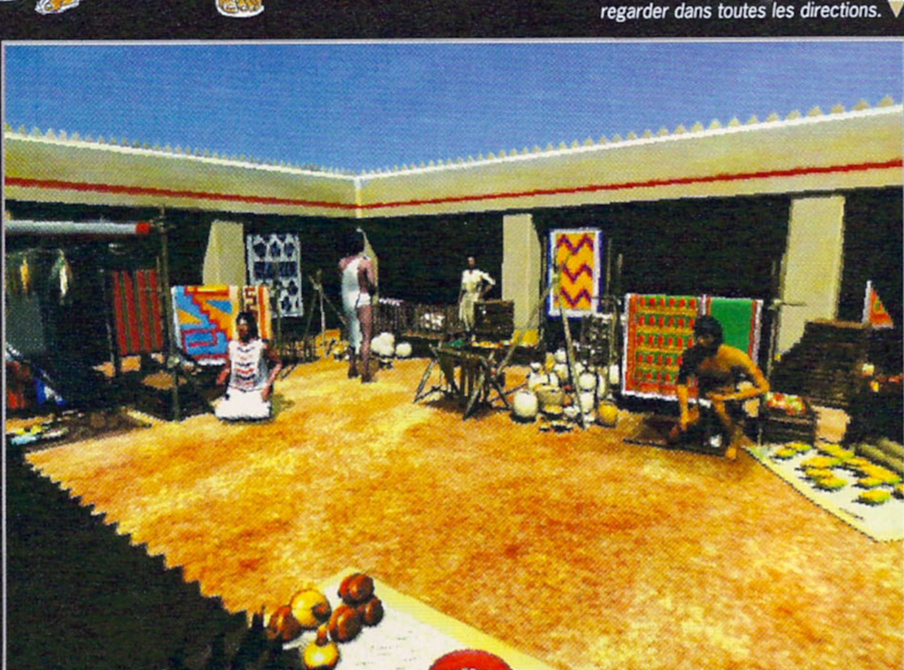


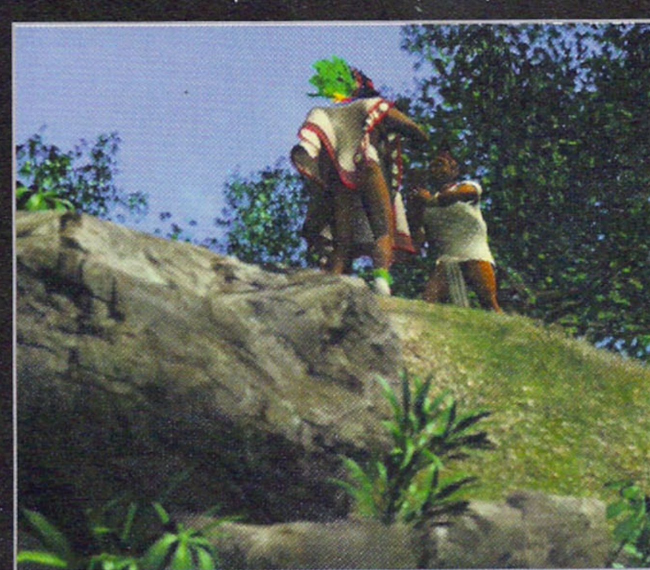
Aztec



Comme dans Atlantis on pourra se balader en 3D dans les décors et regarder dans toutes les directions. ▼

Alors que Cryo semble avoir définitivement fait l'impasse sur les « vrais jeux » à destination des hard-core gamers, la collection ludo-culturelle de l'éditeur français continue de s'enrichir. Après Versailles, Égypte et Chine, c'est au tour de la civilisation aztèque de servir de toile de fond à une aventure cliquable. Prévu pour fin octobre, Aztec a toutes les chances de recueillir les suffrages de Mamie, lancée dans les bacs des supermarchés à la recherche d'un produit pas trop violent et éducatif si possible pour le Noël de son petit fils. Aztec bénéficie de la caution scientifique de deux archéologues : Eric Taladoire, un français spécialiste d'archéologie précolombienne à la Sorbonne, et Leonardo Lopez Lujan, un Mexicain qui a dirigé les fouilles du Templo Mayor. Ça va plaire à Mamie, tous ces augustes professeurs ! Faut dire que la période historique concernée est passionnante et qu'il s'agit de ne pas raconter n'importe quoi sur le sujet. Le scénario d'Aztec prend place en 1517, deux ans avant l'arrivée des conquérants espagnols. Les aztèques avaient développé une civilisation remarquable. Tenochtitlan, la capitale de

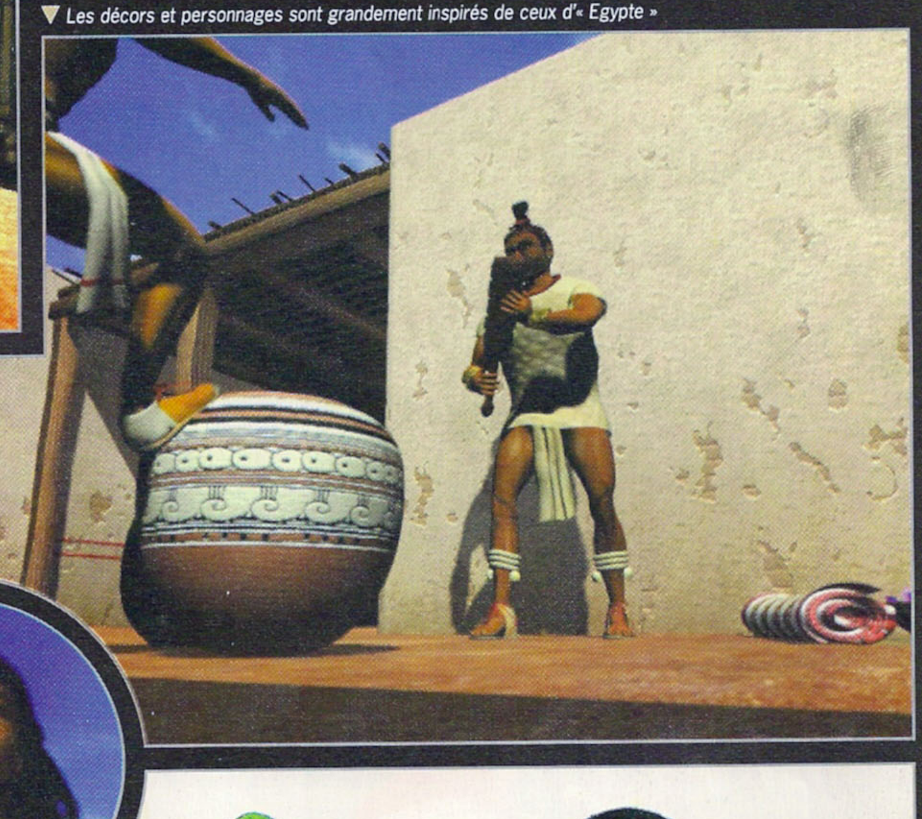




Aztec : un nouveau titre de Cryo à « valeur culturelle ajoutée »

▲ À l'image des jeux Cryo : des décors riches et complexes. Mais est-ce que le plaisir de jouer suivra ?

▼ Les décors et personnages sont grandement inspirés de ceux d'« Egypte »

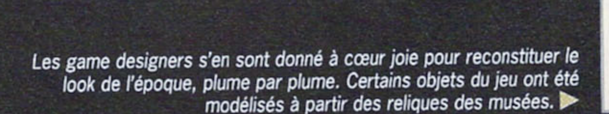


leur empire comprenait plusieurs millions d'habitants. Mais, à côté de ça, ces emplumés sanguinaires à leurs heures n'utilisaient pas la roue (qu'ils connaissaient, par ailleurs) et les bougres se sont laissés massacrer par Cortès et sa ridicule petite armée de 500 hommes. Bref, Aztec va nous permettre de découvrir ce que pouvait être la vie quotidienne à l'époque de Montezuma, avant que les ancêtres de Julio Iglesias ne viennent mettre leur souk. Le joueur sera propulsé dans le pagne de Coapil (« petit serpent » dans le dialecte en vigueur dans le coin). Accusé de meurtre, le pauvre Coapil n'aura de cesse de gambader de chinampas en chinampas pour débrouiller cette enquête policière qui l'entrainera jusqu'au Palais de l'Empereur. Une sorte de « Complot à la cour du Roi Serpent ».

Versailles avait demandé deux ans de développement. Une seule année aura suffi pour Aztec. Plutôt que de réutiliser le moteur des titres précédents, l'équipe d'Aztec a décidé de récupérer la technologie employée dans Atlantis. Les personnages et les dialogues seront désormais intégrés dans le moteur 3D, même si le système de lipsync est différent d'Atlantis. Le graphisme n'en sera que plus sympathique. Aztec comprendra aussi une pincée de gestion de ressources. Pour progresser dans sa quête, le joueur devra résoudre des puzzles. Désireux de s'adresser au public le plus large, les créateurs d'Aztèque ont saupoudré leur aventure d'un système d'aide. En revenant plusieurs fois au même endroit, le joueur se verra proposer quelques conseils pour éviter de rester paumé trop longtemps. Il aura aussi accès à un résumé de toutes les actions accomplies dans l'aventure. C'est cool, même Mamie va pouvoir jouer. Enfin, côté musique et à la différence d'« Égypte », Cryo s'est attaché les services d'un vrai musicos Amérindien. Plutôt que des morceaux structurés, la 'zique d'Aztèque sera constituée de plages atmosphériques (flûtes, percussions…) liées soit aux décors, soit aux personnages, soit aux avancées de l'aventure. Bref, voilà un truc tout à fait recommandable si vous voulez convaincre un proche du bien fondé de s'amuser avec un ordinateur.

Iansolo





Les game designers s'en sont donné à cœur joie pour reconstituer le look de l'époque, plume par plume. Certains objets du jeu ont été modélisés à partir des reliques des musées. ▶

Preview

SIMULATION DE MOTOS
PC CD-ROM
ÉDITEUR HASBRO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR MICROPROSE
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE 99



▲ On se croirait presque devant une retransmission TV.



GP 500



Grand jeu ▶ oblige, GP 500 repousse encore plus loin les standards de qualité du graphisme. Pour une fois, les animations des pilotes ne font pas pitié





▲ Si c'est pas beau : la grande transhumance des motards à la saison des amours.

« Montrez-lui qui est le patron ! », « Laissez parler l'excellent pilote qui est en vous », « Kawa, pour dire je t'aime... » : des posters aux propos éloquents recouvrent les murs du bureau que je partage avec le très téméraire et néanmoins ami Fishbone. Autant vous dire que je suis en bonne condition pour vous parler du dernier soft de moto arrivé à la rédaction : GP 500 de messieurs Hasbro et Microprose.

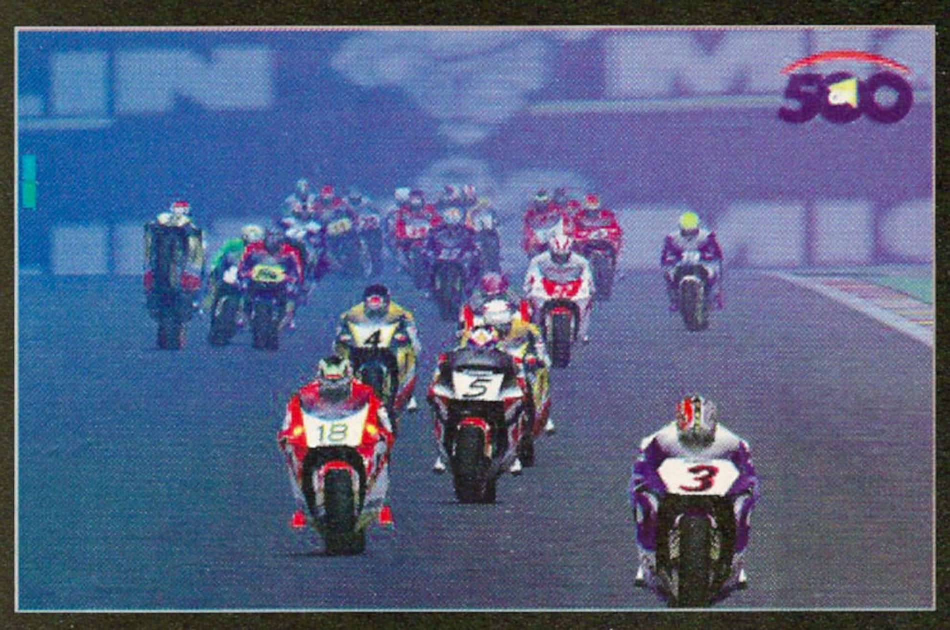
Résumé des épisodes précédents : EA nous avait régalés avec l'excellent Superbike. Depuis, la concurrence essayait de profiter de l'effet d'aspiration. Castrol Honda était un peu minable, mais il semblerait bien que Microprose/Hasbro tienne le bon bout avec GP 500. Dans ce soft arcade mâtiné de simulation, l'excellent pilote qui est en vous pourra s'enivrer de vitesse pure sur les 14 circuits de la saison de 500 cm^3, contre 24 pilotes encore plus givrés. Microprose/Hasbro a récupéré au passage la licence du championnat, et on affrontera donc dans GP 500 les vrais teams et les vrais pilotes (Doohan, Biaggi et consorts) de la vraie vie. On retrouvera les options habituelles dans ce genre de compétition : action instantanée, championnat, course simple (avec entraînement et warm up) ou un mode d'entraîne-

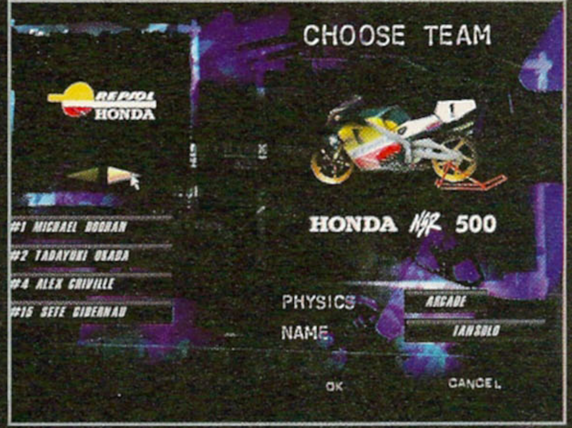
SOUND DIFFICULTY
GRAPHICS CONTROLS

Resolution	800x600x32	View Distance	600
Fog	ON		
Textures	16bit	Track Detail	MED
Shadows	LOW	Bike Detail	HIGH
Skids	ON		
Sky	ON		
Particles	ON	Env. Mapping	ON
Spec.Lighting	ON	Triple Buffer	ON
		Graphics Level	STANDARD

CANCEL OK

Licence oblige, on retrouvera les vraies écuries de 500 cm^3 de la saison 1998. Les décors des motos seront ▶ fidèles jusqu'au moindre petit autocollant publicitaire.





GP 500 est bien parti pour détrôner Superbike

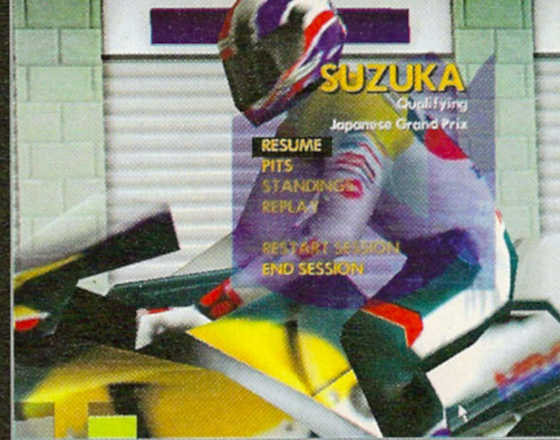
ment permettant de peaufiner les réglages de son fringant destrier pour chaque circuit.

Côté graphismes, GP 500 pourrait sembler un peu pauvre de prime abord. Mais après quelques courses, on apprécie une modélisation soignée des motos et pilotes, des décors sobres mais réalistes, une palette de couleurs chatoyantes (qui nous fait oublier les couleurs pourraves de Castrol Honda) et l'indispensable mode Replay. Côté sensations, GP 500 n'est pas en reste. Avec une bonne dizaine de vues caméras différentes (poursuite, vue interne, vue satellite, caméra fly by…) et des effets réussis (perte d'adhérence, jeu des suspensions, roues arrière…), on aurait presque l'impression de piloter une 500. Difficile de relever pour l'instant des différences flagrantes entre le mode Arcade et le mode Simulation, mais après tout, ce n'est encore qu'une version de développement. GP 500 proposera bien évidemment le support des cartes accélérées Voodoo et Direct 3D. Les Voodoo montrent encore leur supériorité dans ce genre de jeux, avec une fluidité sans pareil. C'est vrai, c'est plus qu'important à 300 à l'heure de ne pas se prendre un gel d'écran intempestif. Pour couronner le tout, le très prometteur GP 500 inclura une option de jeu en réseau via Internet (sur la Zone MSN), en local ou en connexion directe. Seize pilotes virtuels pourront alors se la jouer comme au retour du Bol d'Or.

Iansolo

▲ Vingt-quatre pilotes sur la grille de départ: vous êtes juste au milieu.







▲ L'indispensable fonction Ralenti, pour se repasser les meilleurs moments de la course et faire bisquer les potes.

Licence obligatoire

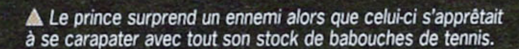
De nos jours, pour imposer un titre dans le domaine sportif, mieux vaut bénéficier de la licence officielle. La qualité de la réalisation est une chose, mais les fans veulent aussi pouvoir affronter leurs idoles au sein des écuries connues. Microprose a donc acheté la licence mondiale du championnat moto 500 cm^3 FIM auprès de la Dorna Promocion del Deporte SA, grand gardien des clefs de la licence sous le soleil italien.

ACTION/AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR TLC EDUSOFT
DÉVELOPPEUR RED ORB
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 99







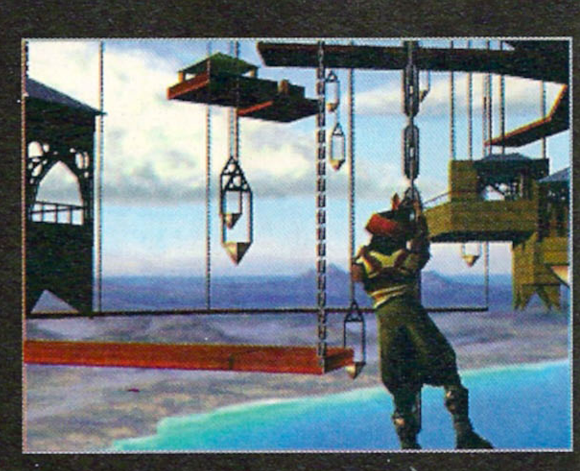


▲ *Le prince surprend un ennemi alors que celui-ci s'apprêtait à se carapater avec tout son stock de babouches de tennis.*

Prince of Persia 3D



Dans l'univers fantastique des « Mille et Une Nuits », des choses merveilleuses se passent. Ainsi, il était une fois en Perse un petit marchand de babouches. Pauvre mais joyeux, le jeune homme se satisfaisait de cette vie simple. Sa bonne humeur faisait le bonheur de ses proches. Pourtant un jour, alors qu'il creusait dans son jardin suite à une défection de son plombier, le ressemeleur de babouches découvrit un trésor fabuleux : une source de pétrole. Dès lors, sa vie s'en trouva métamorphosée. Les plus grands se mirent à le courtiser, les plus belles femmes du royaume lui faisaient les yeux doux, et de fil en aiguille, il se retrouva bras droit du Sultan qui lui donna la main de sa fille, la jolie princesse (NDRC : c'est plus facile avec une main au bout du bras droit).





Voilà en quelques mots le résumé succinct des précédents volets de Prince of Persia, le célèbre jeu d'action / plate-forme / aventure développé par Jordan Mechner. Après dix années de bons et loyaux services en 2D, le Prince de Perse, tout riche qu'il est rapport à toutes ses raffineries de pétrole, a décidé de redorer son logo et de passer à la 3D. Si Mechner s'est contenté de collaborer à l'écriture du scénario, Prince of Persia 3D devrait renouer avec la recette qui a fait le succès des épisodes précédents : un mélange d'exploration, de combats et de résolution d'énigmes.

Le jeu démarre alors que rien ne va plus au royaume de Bagdad. Assan, le frère jaloux du sultan, a découvert avec stupeur que la princesse, dont le mariage

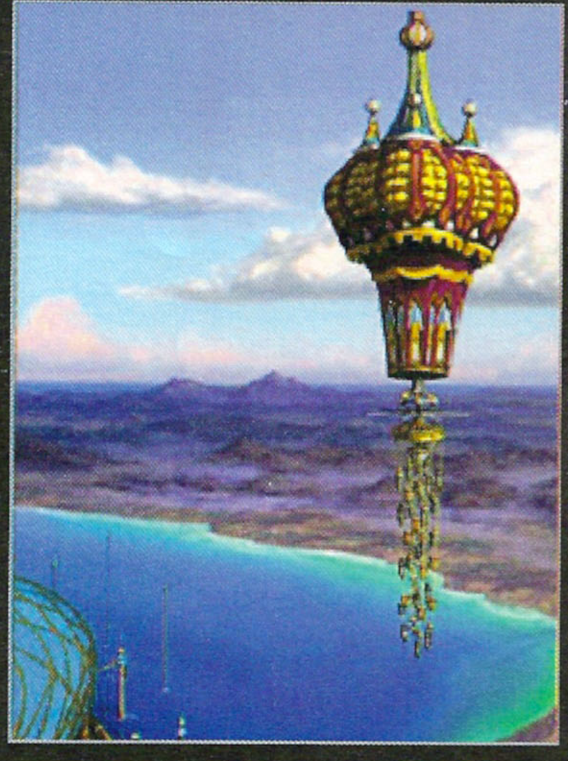
était arrangé avec son affreux fils Rugnor, a déjà convolé avec le prince. Celle-ci est enlevée par Rugnor et emmenée dans sa forteresse perchée dans les montagnes. Quant au prince, il se morfondait dans sa prison avec les rats jusqu'à ce que vous décidiez de prendre les choses en main.

Tous ceux qui ont usé leur clavier sur le premier Prince of Persia connaissent la musique : duels au cimeterre, sauts acrobatiques au-dessus de pièges hérissés de pointes, passages secrets et potions régénératrices en tout genre. Tout porte à croire que Red Orb, les développeurs de cet opus, ont tenu à conserver le même cocktail. L'intérêt étant que l'action dans Prince of Persia était toujours dictée par le scénario, et pas l'inverse. Il ne s'agissait pas de bourriner mais plutôt de triompher de la difficulté avec ruse. Prince of Persia 3D comportera 15 niveaux, gigantesques paraît-il. Le joueur évoluera dans des palais somptueux, des cavernes labyrinthiques, des ruines mystiques et des forteresses bizarres respectant l'esthétique caractéristique de la culture du Moyen-Orient. Pour affronter la horde de vilains pas beaux (une trentaine de parfums) qui hante cet univers, le Prince de Bel Air disposera de différentes armes comme le cimeterre, le bâton, les dagues à double tranchant et la très redoutable babouche à effet boomerang avec des lames de rasoir cachées dans la semelle, quoique je m'avance peut-être un peu, là.

Mais parlons plutôt technique. Prince of Lara Croft 3D est passé à la vue troisième personne, effet de mode oblige. La réussite du gameplay de PoP 3D dépendra grandement de la qualité de cette implémentation. Au vu de la version bêta que nous avons reçue, ce n'est pas gagné.



Un des niveaux du jeu nous emmène sur un dirigeable, une sorte de vaisseau géant qui ressemble de loin à une méduse. Le prince devra encore une fois faire preuve de ses talents d'acrobate. ▼

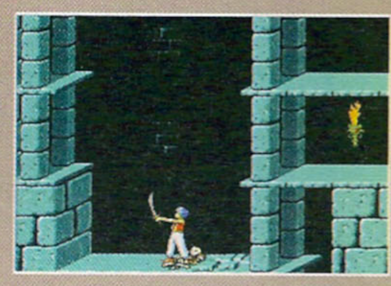


La caméra a pour l'instant un comportement erratique, comme si les programmeurs ne savaient pas trop comment tourner le problème : comment ne pas rester bloqué derrière les décors, comment gérer les combats, etc. Pour l'instant, la caméra passe en vue latérale lorsque l'on dégaine une arme. Bref, il faudra attendre le test pour savoir si Red Orb pourra triompher de la difficulté et redonner un second souffle au Prince de Perse, qui a quand même vendu 3 millions d'exemplaires de ses précédentes aventures.

Iansolo



Un vieux de la vieille



Ce bon vieux Prince of Persia 2D.

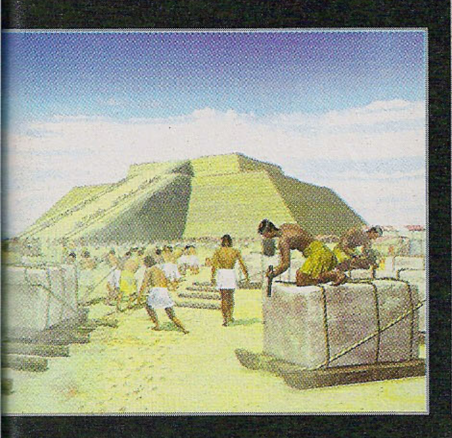
De nos jours, plusieurs dizaines d'artistes et de programmeurs participent au développement d'un jeu vidéo. Mais dans les années 80, tout le travail ou presque était effectué par une seule personne. Dans le cas de Prince of Persia (1989), c'est Jordan Mechner, 25 ans à l'époque et jeune diplômé, qui crée l'histoire, les personnages et les niveaux, programme le jeu et dessine les graphiques. Son père compose la musique originale, son frère sert de modèle pour l'étude des mouvements du prince. Prince of Persia mettra près de 4 ans à voir le jour. Prince of Persia était aussi le premier jeu vidéo doté d'une animation rotoscopée créant un mouvement humain très réaliste. Avant ça, Jordan Mechner s'était fait les dents avec Karateka, l'ancêtre des jeux de baston, un peu répétitif, mais aussi un succès en son temps (1984). Ah ! douce était l'époque où chaque jeu nouveau apportait un nouveau concept.



Jordan Mechner, créateur de Karateka et de la série des Prince of Persia.

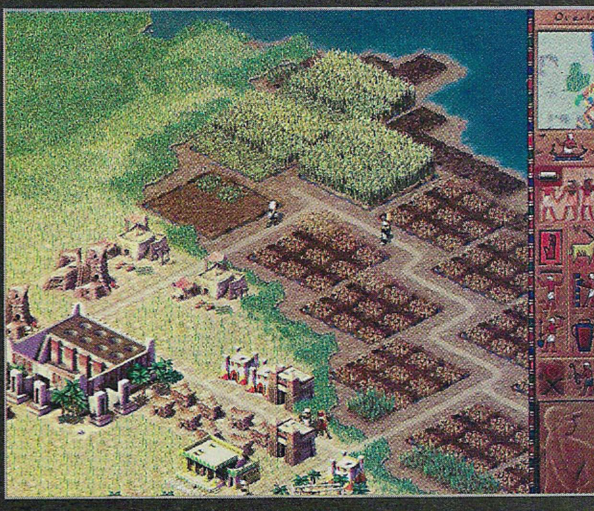
Preview

STRATÉGIE/GESTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR SIERRA STUDIOS
DÉVELOPPEUR
IMPRESSIONS GAMES
SORTIE PRÉVUE
NOVEMBRE 99





Pharaon



▲ *Notez comme les habitations sont distantes du fleuve pour éviter d'être englouties par les crues du Nil.*

Après le grand succès remporté par Caesar III, les créateurs de la série, Impressions Games, se sont facilement laissés convaincre par Sierra Studios de remettre le couvert. Des Romains aux Égyptiens, il n'y avait qu'une mer à traverser, vite franchie par l'ancienne boîte de David Lester. Caesar III avait su convaincre son petit monde par la beauté du graphisme. Quelle satisfaction, pour l'urbaniste antique, de voir peu à peu forums et colysées surgir de la boue pour se dresser fièrement dans la campagne toscane. Quelle merde aussi, quand ces abrutis de centurions laissaient cramer les édifices sans réagir. Mais bon, y a prescription. Pharaon est bien parti pour être encore plus beau que Caesar III. L'Égypte ancienne, avec son lot de monuments célèbres, est clairement le sujet rêvé pour un Sim City qui se respecte.



Au pays de Touthankarton

Le jeu couvre une large période - de 2900 à 700 - avant l'acrobate. Le joueur démarre au milieu de cahutes habitées par des paysans hirsutes. L'objectif est de morpher graduellement une poignée de villages en grande métropole. De générations en générations, il faudra créer votre propre dynastie si vous espérez régner un jour comme Pharaon sur les royaumes de Basse et Haute-Égypte. Si au contraire vous vous montrez incapable de gérer correctement votre ville, vous verrez vos édifices brûler, s'écrouler ou se faire raser





▲ On peut voir une ébauche de sphinx en bas à gauche. C'est que ça prend du temps, de tailler au burin.

par les invasions ennemies. Et vous perdrez toute chance de vous faire un jour momifier et retirer le cerveau par les narines. Hmmm !

Pour Pharaon, Impressions a mis au point un système assez original quoique parfaitement réaliste. Le programme simule les crues et décrues du Nil qui, en fertilisant les terres, rendaient possibles les cultures et la croissance économique. Il faudra donc prendre en compte les caprices du fleuve lorsque vous échafauderez le plan de votre ville. En revanche, quand tout sera bien maîtrisé vous pourrez vous atteler à des réalisations grandioses. Impressions ne s'est pas foutu de notre gueule. Les grandes pyramides, le Sphinx, les temples de Louxor : rien que ça ! Ces constructions sont tellement gigantesques, qu'elles ne tiennent pas sur un seul écran. Impressions a d'ailleurs prévu un mode spécial pour ceux qui veulent uniquement s'amuser à édifier la plus belle cité possible : le City Construction Kit.

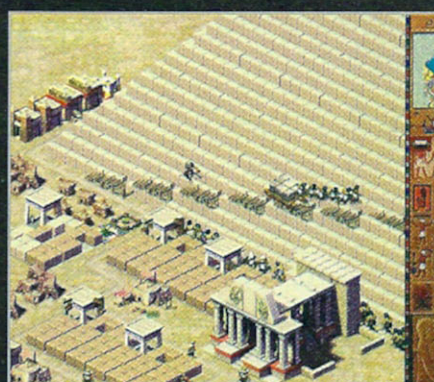
La vie quotidienne et la culture de l'Égypte ancienne seront mises en scène. On retrouvera toutes les catégories socio-professionnelles en vigueur : fabricants de papyrus, chasseurs, danseurs, jongleurs, embaumeurs... Chacun participera au bon fonctionnement de votre cité. Si un métier manque à l'appel, c'est toute l'organisation qui se cassera la gueule. Pharaon promet donc d'être très riche. Il faudra créer des routes d'approvisionnement et envoyer des caravanes pour commercer avec vos voisins. Les bastons, avec les ennemis, se régleront lors de terribles combats navals. Le jeu comprendra plusieurs campagnes et des scénarios tutoriaux pour initier les néophytes. Rencontrés lors de l'E3, les programmeurs d'Impressions nous ont aussi promis avoir gommé les imperfections de Caesar III, notamment le comportement erratique des centurions. Tant mieux, parce que vu la qualité de la réalisation graphique j'ai déjà bien envie de jouer à ce Pharaon.

Iansolo





La grande pyramide est bien gigantesque : elle tient à peine sur quatre écrans. ▼



Preview

MOTOCROSS
PC CD-ROM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR
DEIBUS STUDIOS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 99





◀ *Qui regarde en bas risque de se retrouver les pieds mouillés. Avant de penser à sauter, penser à faire votre plus belle figure.*



Arc-en-ciel, montgolfière, le décor ne manque pas de charme pour ce circuit court mais plein de rebondissements. ▼

Edgar Torronteras Extreme Biker

Edgar Torronteras est surtout connu comme un as du motocross et du freestyle sur moto ; il a baigné dedans dès son plus jeune âge. Aussi Sierra a-t-il eu l'idée de signer avec lui pour profiter de ses conseils et nous proposer un motocross prêt à remplir tous nos espoirs de bikers en herbe et de motards du samedi soir. La bêta reçue ne permet pas vraiment de se faire une idée sur la maniabilité des motos ou du réalisme, mais en tout cas elle donne déjà un aperçu de ce que le jeu nous promet. Les différents modes qu'il proposera, courses ou concours de figures, vous offriront la possibilité de vous livrer à toutes les cascades que vous avez toujours rêvé de faire sur votre hypothétique moto de la mort qui tue. Si vous êtes trop peureux pour vous lancer à l'assaut d'une pente à 80 % ou si vous en avez marre de vous prendre des gamelles sans arriver à réussir la moindre roue arrière ou le plus petit saut de bosse, alors Extreme Biker risque de vous sauver la mise.

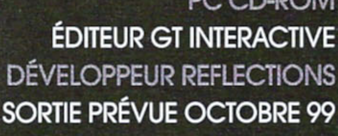
Le graphisme promet d'être exceptionnel. L'accent a été mis sur la modélisation du couple homme/machine. Le résultat risque d'être vraiment impressionnant, les sensations visuelles étant presque similaires à celles qu'on peut éprouver devant son téléviseur. Les circuits de freestyle sont ahurissants, avec des franchissements de précipices et des grimpettes incroyables. Concurrent direct de Motocross Madness de Microsoft, Extreme Biker se doit de faire mieux que lui et il semble bien parti pour.

Kika





▲ *Et c'est parti pour un tour ! Admirez les trous qui s'annoncent, faut pas avoir le vertige.*



ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR REFLECTIONS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 99



▲ Avant de vous engager, vos employeurs vous mettront à l'épreuve. Passage obligatoire : la démonstration de vos talents dans un parking glauque.

Driver

Retrouvez tout l'esprit de Bullit ou Shaft, ces films des années 70 où les gangsters réinventaient la chevalerie, une bonne vieille Ford Mustang faisant office d'étalon, un 45 remplaçant avantageusement la lance. Retrouvez aussi l'esprit d'Interstate 76, inspiré lui-même des films précités. Driver sera avant tout un jeu d'arcade dans lequel vous jouerez au chat et à la souris avec la police. Ne cherchez pas de simulation derrière tout ça. Un bouton pour accélérer, un pour le frein à main, un autre pour freiner et un dernier pour faire « pouët ! » avec son klaxon, histoire de narguer une dernière fois les flics avant de vous crasher à 160 km/h au sortir du Golden Gate ; le jeu ne creuse pas beaucoup plus le réalisme. Par contre, l'Intelligence Artificielle de la police est plus que flatteuse pour la profession. Il faudra arriver à bout de vingt-six missions, sur les quarante-quatre que l'on vous proposera, pour finir le jeu. Ces missions, qui iront de la simple filature à l'escorte, en passant par la destruction d'un véhicule désigné ou le transport de denrées hautement prohibées, etc., se terminent presque toujours en courses-poursuites hallucinantes avec toute la police du comté. C'est beau, extrêmement cinématographique, et bien que techniquement très en dessous de ce qui sort en ce moment, je prédis à Driver une carrière aussi réussie sur PC que celle qu'il a eue cet été sur PlayStation.

monsieur pomme de terre



◀ ▲ Les flics feront preuve d'autant de ténacité que d'héroïsme aveugle. Ils n'hésiteront pas à vous suivre jusque dans vos pires excès de vitesse.





▲ Deux caractéristiques définissent votre espérance de survie : les dommages encaissés par votre véhicule et votre degré d'« illégallité » qui commandera la détermination de la police à vous foutre le grappin dessus.



Preview

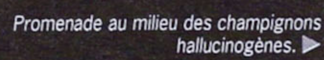
COURSE DE VOITURES
PC CD-ROM
ÉDITEUR BLUE SPHERE
DÉVELOPPEUR
BLUE SPHERE
SORTIE PRÉVUE
FIN 99





Mad Racers

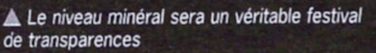




Promenade au milieu des champignons hallucinogènes. ▶







▲ *Le niveau minéral sera un véritable festival de transparences*





Aimer les courses de voitures donne toujours la grosse tête. Tenez, par exemple, Alain Prost n'a-t-il pas une grosse tête ? Physiquement j'veux dire ! Regardez bien, imaginez-le sans les cheveux, et vous verrez bien qu'il a une grosse tête. Forts de cette constatation, les gens de Blue Sphere nous ont concocté un jeu tout plein rigolo qui parle de gens qui ont des grosses têtes, et qui se font la course grâce à leurs bolides ronflants, sortis tout droit des années 60. L'invasion de ces caricatures de pilotes est prévue pour la fin de l'année. Bien que les courses disposeront des éléments classiques tel le gain de certains bonus, ou le choix des véhicules proposés, le jeu aura pour principal protagoniste son environnement. Pour commencer, tous les circuits auront été conçus pour faire penser à des remontées d'acide, nous projetant avec délice dans des good ou bad trips, aux ambiances psychédéliques. Les niveaux ne ressembleront en rien à tout ce que les joueurs auront pu connaître. Ici, il ne sera plus question de délires technologiques ou écologiques, mais uniquement d'utopies issues tout droit de l'imagination malade d'un Timothy Learry, à l'époque où il n'était pas mort, ni cryogénisé de l'encéphale. Si, si, vous pouvez vérifier, c'est vrai.
Ainsi, on se tapera des petit détours à bord de bolides fonçant à 200 km/h, sur des surfaces transparentes comme du verre dans des circuits perchés à 15 000 mètres du sol (altitude à laquelle les seins de Madonna exploseraient), dans des circuits uniquement minéraux, dont la piste est glissante au dernier degré, ou encore sous le soleil des tropiques, entre océan et lave en fusion. On prévoit même un niveau Giger « alien », où il faudra simplement éviter de percuter les œufs. La super bonne nouvelle, c'est que ce sera aussi prévu pour tourner sur les petites configs.

Pete Boule

Dans le cadre des Rendez-Vous Electroniques

Le samedi 18 septembre

Paris-Bercy

22H00 - 8H00

Magic Garden

A night of house, techno, dub & drum'n'bass

18 / 09 / 99
Magic Garden Party

Magic Garden

ès avoir fêté la Techno Parade 98 au Zénith de Paris, MAGIC GARDEN est fier de présenter la s grande soirée en clotûre de la Techno Parade 1999. Pour une nuit, Bercy sera transformé en le du groove en compagnie des meilleurs représentants de la bonne vibe électronique mondiale : house, techno, dub & drum'n'bass... let's party !

THE BIG ROOM

ORBITAL live, GREEN VELVET live, JUAN ATKINS , JOSH WINK
The End Sound System, Tom Parris, Jérôme Pacman

THE MAGIC ROOM

JOHN ACQUAVIVA, BOB SINCLAR , CHARLES SCHILLINGS , Terry Francis, D'julz, Dan Ghenacia

gic Garden

Magic Garden

THE METALHEADZ ROOM with Black Label

GOLDIE, Randall, Bailey, Otis, Anakyne, MC Justyc, MC Fats

THE SUNSHINE TERRACE with Dub Action

The Rootsman, Disciples, Djins, Dub Action

Visuels : Mental Warp + Laps (Technovision, Paris) Perfos : les Astéroïdes Déco : Xaintrieman

PAF : 150 F prévente (hors frais de location), 180 F sur place.

Préventes : Fnac, Virgin, réseau France Billets, magasins spécialisés.
Un CD Serial Records / Magic Garden vous est offert pour l'achat d'une prévente Magic Garden (dans la limite des stocks disponibles).
Offre réservée aux acheteurs de préventes dans les magasins Virgin Mégastores, et les magasins spécialisés (liste disponible sur le web).

www.magicgarden.org







petites annonces

VENTES PC

Dép. 13. Vds carte mère Asus P2L97 + PII 233 + 96Mo SDRAM : 1300F et CVS3 Trio 64V2 : 150F. Tél : 06 15 91 37 76 ou cedric.colombaro@wanadoo.fr.

Dép. 13. Vds mémoire vive 2x8Mo (EDO). Prix : 120F les 2 barrettes. Tél : 04 90 17 33 55.

Dép. 13. Vds P166 Intel + Win95 + écran 14" + 32Mo EDO + DD 1,2Go + 3Dfx + carte son + CD 32X + souris + clavier + enceintes. Prix : 2900F. Appeler Manuel au 04 91 41 57 00 après 18h.

Dép. 14. Vds processeur Intel Pentium II 300 + ventilateur. Tél : 06 83 96 22 55.

Dép. 25. Vds portable IBM - Thinkpad - 150MMX - 32Mo - 2Go HD - CD 10X et lecteur disquettes intégré - carte néomagic 2Mo - 12,1" - TfT Matrice active prix sacrifié avec chargeur + alim : 8500F. Tél : 06 83 21 17 48 à toute heure.

Dép. 32. Vds 3Dfx2 Creative Labs 12Mo, boîte jeux sli 650F. Tél : 05 62 63 12 25 H.R.

Dép. 33. Vds ATI 3D Rage 2 4Mo PCI 220F, Aztech 2320 PnP comp. SB Pro 150F, CD Samsung 24X 170F. Demander Jean-Philippe au 05 57 73 03 53 ap. 18H.

Dép. 38. Vds urgent carte mère : Asus TX97 Smart + processeur Cyrix 200Mhz + 64Mo EDO + carte vidéo Matrox Mystique PCI + 3Dfx 4Mo + boîtier + ventilo. 2000F à débattre. Tél : 04 74 28 74 60, demander Tony.

Dép. 40. Vends processeur Cyrix PR200MX : 150F + lecteur CD 4X : 100F (NEC) + 32Mo SDRAM : 200F, tout en très bon état. Demander Mathieu après 17h au 05 58 51 05 81. Urgent !

Dép. 59. Vds Scan Agfa 310 SCSI + carte + log + cordons le tout 500F + CD Samsung 12X 200F. Tél après 19h00 au 03 27 89 70 73 ou yayrole@aol.com.

Dép. 59. Vends Kit Maxi DVD Theater Generation 3 + nombreux DvD. Prix : 1500F. Prix à débattre. Appeler Sylvain. Tél : 03 20 09 88 52.

Dép. 59. Vends carte mère + CPU Cyrix 200 + carte vidéo S3 le tout pour pas cher. Demander Jérôme au 03 20 03 84 32.

Dép. 60. Vds P166MMX 16Mo DD 2,5Go CD 20X écran 14" carte vidéo 2Mo modem 33600 bds, carte son & bits Sound Blaster Pro. Logiciel : Windows98 + jeux + utilitaires. Tél : 03 44 46 87 63. E-mail : yvaine@domortim.com.

Dép. 63. Vends carte graphique 3D S3 Virge GX2 4MO, 100F avec derniers drivers. Tél : 04 73 62 01 63 demandez Laurent. Recherche aussi barrette de 32Mo SDRAM à moins de 200F.

Dép. 66. Vds DD 850Mo Western Digital 400F + Fdp. Tél : 06 16 23 35 39 ou rimfax@bdway.com.

Dép. 67. Vends carte graphique Banshee 16Mo AG. Prix : 500F. Tél : 03 88 69 09 77 avant 19h demander Hugues.

Dép. 67. Vds P166, 64Mo Ram, DD 2Go, CD 8X, Millennium 4Mo, écran 17", carte son Ensoniq, HP + basses, souris, clavier, Win95, Office95 : 3500F. Contacter Julien au 03 88 50 18 13 après 18h ou julcarbo@club-internet.fr.

Dép. 68. Vds carte mère + processeur Pentium 133Mhz + 4x16Mo DRAM + boîtier + ventilateur : 900F à débattre. Demander Sébastien au 03 89 69 07 11.

Dép. 69. Vends un volant à retour de force Act Labs force rs pour PC + pédales + jeu Absolum. T neuf cause dble emploi 800F port compris. Tél : 04 78 59 03 33 après 18h.

Dép. 69. Vds lecteur disquettes standard : 50F + processeur P100 : 50F + 2x8Mo RAM EDO : 75F + 4x4 RAM EDO : 75F demander Shunking au 04 78 56 49 54 du lundi au vendredi après 19h.

Dép. 69. Vends 3Dfx 1 Diamond Monster 4Mo prix : 250F + ATI Rage 2 4Mo (vidéo) : 100F + Pentium 200MMX (avec ventilo) : 250F + carte mère TX Pro PCI Prix : 200F + volant Race Leader 3D : 250F. Demander Julien au 04 78 25 03 03.

Dép. 70. Vends DD 1,2Go SCSI externe interface SCSI intégrée (pas besoin de carte spéciale !). Prix à débattre au 03 84 78 71 22. Demander Rémi aux heures des repas.

Dép. 75. Vds ATI All in Wonder Pro 8Mo AGP. Prix : 650F Tél : 01 40 21 43 23. E-mail : nasser.elisabeth@wanadoo.fr.

Dép. 75. Yep ! Vds imprimante Stylus Color : 500F à débattre. Vds Joystick Fun Access encore sous garantie : 100F à débattre. Vds Joypad Madcatz, style Playstation : 50F. Achète Joystick et Joypad, bon prix. Demander Guillaume 01 42 28 76 67.

Dép. 75. Vds imprimante Lexmark 1020 couleur 500F tbe cause gain jeu / double emploi. Contacter Eric 01 43 38 97 41 ou 06 62 49 29 94. Cherche carte Tuner TV.

Dép. 75. Vds 3Dfx Voodoo2 12Mo (Orchid) + jeux : 500F. Carte vidéo Viper330 (Riva 128) 4Mo : 300F. Cm Abit LX6 (chipset 440 LX) 66-100Mhz neuve : 400F. Tél : 01 44 62 60 42 ou iluc@club-internet.fr.

Dép. 77. Vds Celeron 366Mhz (ou 460), 64Mo 100Mhz, cm Abit BH6, CD 24X, CP SB, 4,3Go Ultra DRAM, Ati Rage Fury 16Mo AGP, écran 15" Targa, HP 80W, logiciels, jeux : 6990F. Tél : 01 64 05 21 55 après 19h.

Dép. 77. Vds mémoire EDO : 2x32Mo : 320F, 2x16Mo 160F. CM + Intel 133Mhz : 250F au format AT. Recherche DD 2,1 à 3,2Go IDE et DD 10000tr SCSI à bas prix. Contacter Thomas au 01 64 04 71 31 ou the.intruder@free.fr.

Dép. 77. Vds écran 14" Sony 50F, barrettes mémoire 2x8Mo EDO SIMM 250F, anciens numéros Joystick + CD + Booklet soluces : prix à débattre. Contacter Machael au 01 64 34 24 69.

Dép. 78. Vds Sony 15" SFII Pitch : 0,25 : 1100F ; 4 barrettes de 8Mo DO : 50F l'unité ; Joystick Logitech Warrior : 200F ; volant Race Leader 3D Guillemot : 200F, ATI Rage Pro 8Mo Expert Play AGP : 250F. Tél travail : 01 34 95 31 87 philou.ca@wanadoo.fr.

Dép. 78. Vds cm ATX MSI 5169 K6-2 300 Mhz + V3400 TnT 16Mo : 1500F. Tél : 06 86 36 27 06 ou 01 39 57 23 50. E-mail : manix20@hotmail.com.

Dép. 87. Vends carte 2D/3D Maxi Gamer Xentor (Riva TnT2, 16Mo RAM, AGP 2x) toute neuve cause double emploi. Prix : 650F. Tél : 05 55 79 06 02 après 18h.

Dép. 89. Vds carte mère ATX + CPU 200MMX + carte vidéo PCI ATI 2Mo : 600F. Demander Christophe au 03 86 95 01 42.

Dép. 91. Vds boîtier externe SCSI pour 2 emplacements état neuf + bouchon + câble SCSI : 300F. Vds 2 cartes réseaux + Hub 100 B/T Accton + câbles : le tout 1100F. Tél : 01 60 14 49 70 ou Fabrice.garcia36@Wanadoo.fr.

Dép. 91. Vends lecteur de CD 24X très bon état : 150F. E-mail : gleuet@yahoo.fr.

Dép. 91. Vds PC P233MMX + 32 SDRAM + DD 2,1Go UltraDMA + carte son 16 bits (Yamaha) + carte vidéo Banshee 2D / 3D 16Mo PCI + CD 24x + Joy Side Winder Precision Pro + écran ADI 14" + Win98 + utils + jeux. Le tout be : 4000F à débattre. Vincent Tél : 01 69 20 02 99.

Dép. 92. Vds Celeron 500Mhz, 128Mo SDRAM, 10Go DD Riva TnT2 16Mo, SB Live + 5 enceintes, modem 56K, carte réseau, CD 44X, écran 15" Sony, le tout neuf sous garantie 7000F. Tél : 01 46 12 09 79 cmazen@hotmail.com.

Dép. 93. Vends Ati Rage Fury + câble TV + Ati DVD :700F. 3Dfx Banshee : 400F. K6-200 : 200F. 32 SDRAM : 200F. Carte son AWE 64 +HP : 250F. Cm RSI 430TX : 200F. Moyen tour AT 250W : 200F. Voodoo2 8Mo : 400F. Tél : 01 48 34 88 73. Demander Igor.

Dép. 93. Modem US Robotics 56K : 400F. Tél : Eric au 01 43 00 06 38.

Dép. 95. Vds processeur Pentium II 266 + ventilateur : 400F. Demander Laurent au 01 39 85 72 02.

Dép. 95. Vds P150 + cm Intel VX ; 64Mo RAM, DD 3,2Go (UDMA) ; Cirrus Logic 5534 4Mo ; boîtier moyen 230W, clavier, souris Microsoft, Win98 + Office95. Prix : 2300F. Tél : 06 81 09 75 41 (messagerie) ou lenotre-richard@wanadoo.fr.

ACHATS PC

Dép. 35. Recherche 3Dfx1 Voodoo sur le département si possible. E-mail : serial-chatter@caramail.fr ou tél : 02 99 63 98 95 (demander Bertrand).

Dép. 39. Carte graphique pour bus VLB 2Mo minimum si possible 4Mo et 64 bits. Tél/fax : 03 84 71 51 62. E-mail : lesourdr@aol.com.

Dép. 41. Urgent ! Cherche volant Leader Force Feedback 350F Tél : 02 54 77 85 62 demander Olivier ou e-mail : olivier.lochet@wanadoo.fr.

Dép. 42. Imprimante couleur rapide avec driver pour Windows95. Prix en dessous de 700F. Demander Romain (après 18h) au 04 77 94 75 11 urgent !

Dép. 62. Urgent ! Achète barrettes 32Mo ou 16Mo RAM EDO (par 2 ou 4 de préférence). Appeler au 03 21 02 86 87 à partir de 18h.

Dép. 62. Achète 3Dfx et CPU 166. Faire offre au 03 21 27 45 80, demander Laurent ou laisser message sur répondeur. E-mail : llamote@free.fr.

Dép. 76. Cherche carte 3Dfx 1 ou 2 et 4x16 ou 2x8Mo mémoire EDO en 72 pin + dernier bios pour Shuttle Hot 571 V2.X (rénuméré). Appeler Dominique au 02 35 87 94 62 à partir de 12h.

Dép. 92. Recherche CPU Intel P233 MMX. Faire offre sur e-mail : mbordoni@hotbot.com. (achète également AMD K6 233).

CONTACTS

Dép. 29. Cherche personne faisant don d'un DD IDE (2Go ou plus) et\ou d'un CPU (P166 ou plus). Demander Yannick au 02 98 57 93 40. Merci.

Dép. 68. Passionné de simulations footballistiques sur PC, je désire connaître vos opinions sur n'importe quel jeu. Contactez-moi par e-mail : thomas.wuest@wanadoo.fr. Réponse assurée à 200%.

Dép. 91. Recherche surfeurs malins et intellos pour visiter un site sympa. Alors tous et toutes à vos souris : www.multimania.com / jeu vidéo / concours / news / images et bidouilles pratiques...Enjoy ! ! ! b.leveque@wanadoo.fr.

VENTES AUTRES

Dép. 06. Vds ampli voiture 800W + caisson + sub de 30cm : 600F. Possibilité de vente séparée : 200F avec installation. Demander Anthony au 04 93 78 96 73 après 19h.

Dép. 33. Vds Saturn + 2 manettes + carte mémoire 450F et vends jeux sat 60F pièce. Tél : 05 57 73 03 53 (Jean-Philippe).

Dép. 42. Vds calculatrice HP 48GX + câble + programmes et jeux : 1100F. Tél : 06 87 69 81 26.

Dép. 71. Vds Amiga 500 + lecteur externe + ext. 1Mo + souris + 2 joysticks + écran + jeux + manuels : 500F. Tél : 06 83 50 31 24.

Dép. 71. Vds organiseur Sharp El-6620B (35Ko) : 80F. Amiga 500 + lecteur externe + ext. 1Mo + souris + 2 joysticks + écran + manuels : 500F. Tél : 06 83 50 31 24.

Dép. 78. Vds voiture radiocommandée thermique T2M 306 Maxi Radio Futaba, démarreur électrique, nombreux accessoires, le tout neuf. Prix à débattre. Tél : 01 39 68 38 74.

Dép. 92. Vds N64, jeu, 3 manettes, un vibreur, une carte mémoire : 600F (à débattre). Tél : 01 46 38 05 47. E-mail : sne99@aol.com.

ACHATS AUTRES

Dép. 31. Je recherche des anciens n° du mag Joystick à partir du n°65 (je les achète pas cher). Je recherche aussi des tas d'images, donc contactez-moi. Ecrivez à Mr. Maume Christophe, 21 rue Claude Forbin, apt. n°101, 31 400 Toulouse.

Dép. 59. Cherche désespérément la musique du jeu Dune, de Cryo (1992). Donne un bon prix pour ce CD signé Exxos chez Virgin Music. Téléphoner sans hésiter au 03 27 29 43 10 et demander Constantin.

Dép. 68. Urgent. Vends calculatrice Casio graphique couleur CFX9900GC. Prix à débattre. Tél : 03 89 48 53 04 ou 06 13 84 18 83. E-mail : olivier.laforge@utbm.fr à saisir !

Dép. 77. Vds Sega Saturn + jeux + 2 pads + 1 volant + carte vidéo CD + pistolet : 1500F. Recherche aussi Dreamcast à moins de 3000F + barrettes EDO 32 ou 64 pas chères ! ! ! Demander Guillaume au 01 60 66 19 79 ou par mail booger01@infonie.fr.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à notre nouvelle adresse : **Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 107 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES





Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16
ANS



GAME ONE
LA CHAINE TELE DES JEUX VIDEO



XATRIX
entertainment



WINDOWS
CD-ROM PC



Interplay